HAPPY-COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Mai 5/87

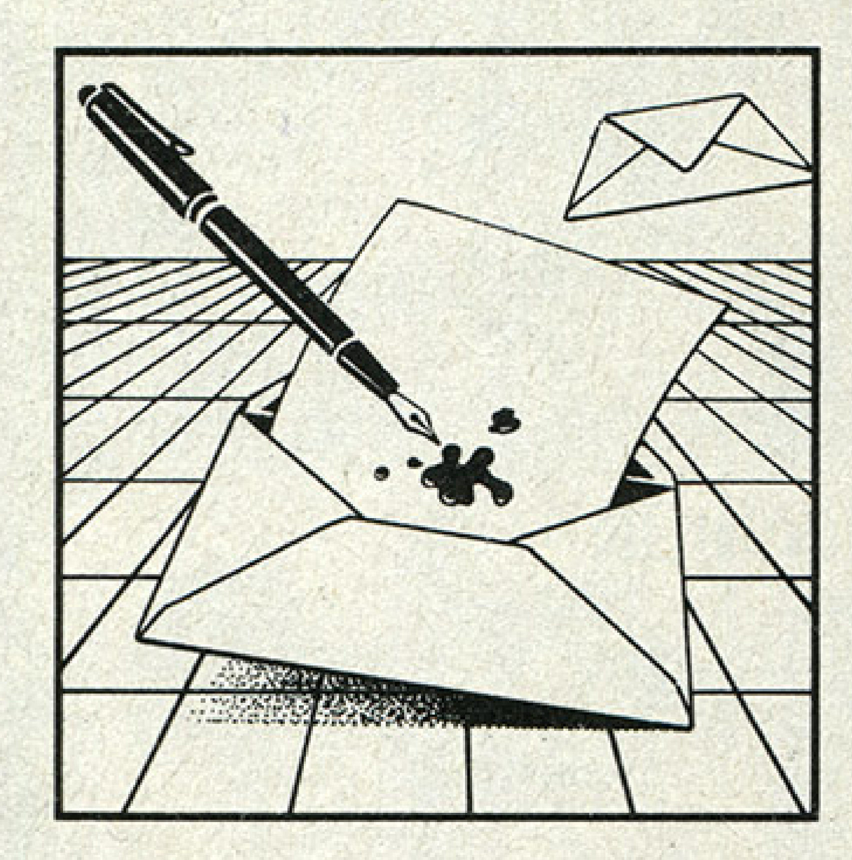
P.H.M. Pegasus
Action-Simulation von Lucasfilm

Arkanoid & Co.
Die neue Breakout-Welle

»Dragon's Lair«-Lösungsweg und andere Tips bei



P.H.M. PEGASUS
PUBLISHED BY ELECTRONIC ARTS
©1987 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED



Kleiner Frühjahrsputz

Seit wir den Spiele-Innenteil in Happy-Computer 11/86 eingeführt haben, ist auch schon wieder ein halbes Jahr vergangen. Euren Briefen nach zu schließen ist der erweiterte Spiele-Teil gut angekommen und bleibt auch in Zukunft garantiert erhalten. Kritik und Anregungen von Euch helfen uns, die Spiele-Seiten jeden Monat möglichst gut zu gestalten. So entstand unsere jüngste Rubrik »Kurz und bündig« mit Kurztests und Berichten über Umsetzungen, nachdem wir viele Briefe erhielten, die die Einrichtung einer solchen Ecke anregten.

Aus Platzgründen mußten wir in dieser Ausgabe einen Artikel »auslagern«: Die Softstory findet Ihr diesmal ausnahmsweise außerhalb des Spieleteils.

Euer

Heinrich Lenhardt

Und sie hüpfen doch

Lieber Heinrich, in der Dezember-Ausgabe von Happy-Computer hast Du das Spiel »World Games« von Epyx vorgestellt. Die Disziplin »Bierfaßhüpfen« (Barrel Jumping) gibt es tatsächlich! Zwar nicht in Deutschland, auch nicht in Österreich, aber in Kanada. Als Beweis liegt ein Ausschnitt aus einer österreichischen Tageszeitung bei. Wer nach Bierfaßhüpfern sucht, sollte sich mal in Ottawa umsehen!
(Anton Ganthaler, A-Au/Vlbg.)

Dem wäre eigentlich nichts hinzuzufügen. Das Beweisbild, das einen Faßhüpfer bei einer Veranstaltung im kanadischen Ottawa zeigt, müssen wir Euch aus technischen Gründen leider vorenthalten. Danke für die Information, Anton! (hl)

Perfekt

Wann gibt es 100 Punkte für Grafik oder ein anderes Kriterium? Hat ein Programm schon einmal 100 Punkte erreicht?
(Jochen Ermert, Wallmenroth)

In der knapp einjährigen Geschichte unserer Bewertungskästen wurde noch nie die absolute Höchstwertung 100 vergeben. Die bisherigen Spitzen-Wertungen ergatterten bei der Grafik »Uridium« (C 64) und »Starstrike II« (Schneider CPC, jeweils 93), beim Sound »Arkanoid« (C 64, 91) und bei der Gesamtwertung »Paradroid« (C 64) und »The Bard's Tale« (C 64, jeweils 93).

100 Punkte bedeuten Perfektion. Ob diese Nonplusultra-Wertung jemals vergeben wird, ist fraglich. Wir haben selbst bei sehr guten Spielen immer wieder kleine Mängel entdeckt, die die Gesamtwertung unter diesen magischen Wert drückten. (hl)

Ein Herz für 16 Bit

Mir ist aufgefallen, daß Ihr kaum Amiga- und Atari ST-Spiele testet. Es gibt doch schon verhältnismäßig viele Spiele für beide Computer. Viele Amiga- und ST-User fühlen sich alleingelassen mit ihrem Computer. Mehr Tests für diese Computer würden vielen Lesern auch helfen, sich zwischen ST und Amiga zu entscheiden.
(Marco Betros, Fintel)

Die meisten Spiele, die für ST und Amiga erscheinen, sind leider Umsetzungen von Programmen, die wir bereits vorgestellt haben (zum Beispiel »Leader Board«, »World Games«, »The Bard's Tale« etc.). Um solche Adaptionen stärker zu berücksichtigen, haben wir vor zwei Monaten die »Kurz und bündig«-Rubrik eingeführt.

Gute Original-Spiele für die beiden 68000-Computer testen wir mit Handkuß. Ich darf nur an den Drei-Seiten-Test von »Marble Madness« (Amiga) oder die Vorstellungen von ST-Programmen wie »Karate Kid II« oder »S.D.I.« erinnern. Es gibt momentan leider noch relativ wenige Spiele, die zuerst für die beiden 16-Biter erscheinen, was sich aber durch immer stärkere Verbreitung des ST und die Vorstellung des preiswerten Amiga 500 bald ändern dürfte. Der Anteil dieser Computer am Spiele-Teil wird in den nächsten Monaten deswegen aller Wahrscheinlichkeit nach stark zunehmen.

In diesem Zusammenhang wäre es ganz allgemein interessant, Eure Meinung zu erfahren. Zum Beispiel nehmen wir an, daß sich ein Großteil derjenigen, die noch keinen ST oder Amiga besitzen, auch für Spiele-Berichte über diese Computer interessieren. Oder will der C 64- oder CPC-Fan nur Tests für »seinen« Computer lesen?

Schreibt uns doch, ob Ihr Euch einen neuen Computer in nächster Zeit kaufen wollt, ob wir mehr über ST und Amiga im Spiele-Teil bringen sollen oder nicht. Vielleicht legen sich auch viele einen MS-DOS-PC zu, denn für diese Computer gibt es ja auch schon einige tolle Spiele. Unsere Anschrift für alle Leserbriefe:

Redaktion Happy-Computer
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Boris und ich sind auch privat schon gerüstet: Er hat einen ST und ich einen Amiga zu Hause stehen. (hl)

Anregungen

— Wäre es nicht möglich, den Bewertungs- und Informations-Kasten zu verkleinern und somit zwei Bildschirmfotos pro Spiel unterzubringen?
— Könnte man den Platz nicht in Spielbeschreibungen und eine separat geschriebene Meinung des Redakteurs unterteilen?
(Ralf Hinnenberg, Mönchengladbach)

Um wirklich genug Platz für ein zweites Foto zu gewinnen, müßten wir die beiden Kästen ganz weglassen. Selbst wenn man die Schrift bis an die Grenze des Lesbaren verkleinert, reicht der Platz nicht für ein zweites Bild. Außerdem stellen die beiden Kästen eine Art optisches Gegengewicht zum Bildschirmfoto dar. Im Rahmen eines Halbseitentests zwei Bilder und die Zusatzinformationen zu bringen, ist deshalb praktisch unmöglich.

Aus ähnlichen Gründen wird es problematisch, wenn man den bescheidenen Text eines Halbseitentests in objektive und subjektive Meinung unterteilt, was sich bei einer Viertelseite Platz gar nicht lohnt. Sinn hat diese an und für sich gute Idee dann, wenn eine ganze Seite zur Verfügung steht. Dann kann man (wie wir das bereits in den Spiele-Sonderheften praktizieren) sogar locker zwei verschiedene subjektive Meinungen neben dem objektiven Fließtext unterbringen. (hl)

Mehr Gesichter braucht das Land

Wäre es nicht möglich, die Spiele in Rubriken zu unterteilen; zum Beispiel Action-Spiele, Sport-Spiele usw. wie im Sonderheft? Es wäre ganz unterhaltsam, auch im normalen Heft zu jedem Test ein Gesicht des Redakteurs zu zeigen.

Dann habe ich noch einige Fragen: Ich vermisse die »Zzap-Ecke«. Ist die Redaktion von »Zzap 64« niedergebrannt? Wann erscheint das nächste Spiele-Sonderheft?
(Tobias Haasis, Albstadt)

Die Tests in Rubriken zu unterteilen ist zwar eine gute Idee, aber es lohnt sich unserer Meinung nach beim momentanen Umfang des Spiele-Teils noch nicht. Aus Platzgründen erschienen bisher auch keine neckischen Redakteursgesichter zu den Tests, wie man es vom Spiele-Sonderheft her kennt. Es wäre aber interessant zu erfahren, ob noch mehr Leser diesen optischen Gag auch im monatlichen Spiele-Teil gerne sehen würden.

Die Zzap-Redaktion ist wohlauf. Wir haben die Ecke sterben lassen, weil Julian zeitlich immer mehr in Bedrängnis geriet und er langsam Mühe bekam, jeden Monat ein paar Spiele vorzustellen, die wir noch nicht hatten! Das nächste Spiele-Sonderheft mit vielen neuen messerscharfen Tests wird Ende April am Kiosk sein. (hl)



Uff ... Redaktionschluß fürs neue Spiele-Sonderheft

NEMESIS™

Strafende Gerechtigkeit

DER SPIELHALLEN SUPERHIT



Der Spielhallen Superhit ab sofort auch
für Commodore und Schneider-Computer:

Commodore-64	Cassette DM 29,95*
	Diskette DM 39,95*
Schneider CPC	Cassette DM 29,95*
	Diskette DM 49,45*

* Unverbindliche Preisempfehlung

Wer wissen will, was wir außer Nemesis noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ ________ Ort ____________________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.

Happy 5/87

Star Trek

Das monatelange Warten scheint sich auszuzahlen: Die Atari ST-Version von Star Trek ist endlich fertig und präsentiert sich als komplexes Super-Spiel.



Alle Mann an Bord — Raumschiff Enterprise startet zu neuen Abenteuern

Innerhalb der letzten Wochen sind mehrere Raumschiffe der Föderation verloren gegangen. Weitere Schiffe, die zur Aufklärung dieser Fälle nachgeschickt wurden, erlitten das gleiche Schicksal. Das Star-Fleet-Command (die Regierung der Föderation) fand heraus, daß die Besatzungen der betroffenen Schiffe desertierten und zu den Klingonen überliefen.

Die näheren Untersuchungen ergaben, daß sich die Meutereien in einer kugelförmigen Sphäre rund um den Planeten Dakiak abspielten. Der Umfang dieser Sphäre nimmt ständig zu und wird in wenigen Monaten die gesamte Galaxis umfassen.

Um diese Welle der Meuterei zu stoppen, soll ein großes Gebiet rund um Dakiak vom restlichen Universum getrennt werden. Erreicht wird dies durch eine Klein-Sphäre, ein Kraftfeld, das kein Objekt durchdringen kann. Diese Klein-Sphäre ist fast fertiggestellt, doch noch hat das Star-Fleet-Command Hoffnung auf Rettung der betroffenen 4000 Planeten. Raumschiff Enterprise soll innerhalb dieser Zone die Ursache der Meutereien finden und beseitigen. Kann die Enterprise dies nicht erreichen, wird sie ebenfalls für immer in der Klein-Sphäre eingeschlossen sein.

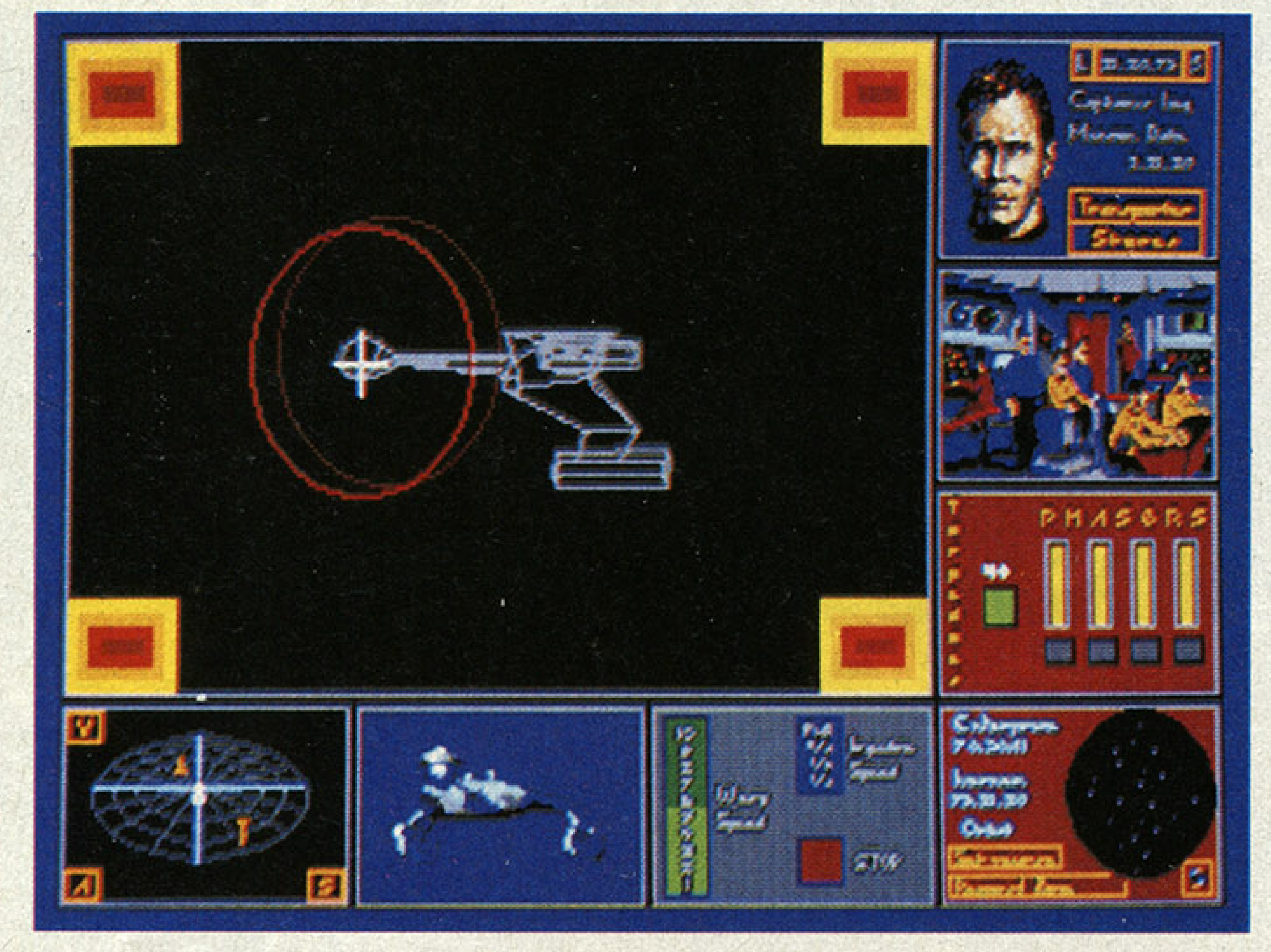
Dies ist die Rahmenhandlung für das lange erwartete Computerspiel zur Fernsehserie »Star Trek« (Raumschiff Enterprise). Termingenau zum vierten Kino-Film dieser Serie ist nun die Atari ST-Version erschienen. Weitere Umsetzungen, wie zum Beispiel Schneider CPC und C 64, sollen erst im Laufe des Jahres folgen.

Das Spielprinzip von Star Trek ist recht vielschichtig. Primär geht es natürlich darum, die Ursache für all diese Meutereien zu finden. Zu diesem Zweck muß man sich in vielen Sonnensystemen Informationen und Gegenstände besorgen, die für diese Aufgabe wichtig sind. Hier findet man also die typischen Elemente eines Adventures. Gleichzeitig haben aber auch Action und Strategie ihren Platz: Kämpfe mit Klingonen sind ebenso an der Tagesordnung wie Expeditionen zu Planeten, an denen man Vorräte nachtanken und die Enterprise reparieren kann.

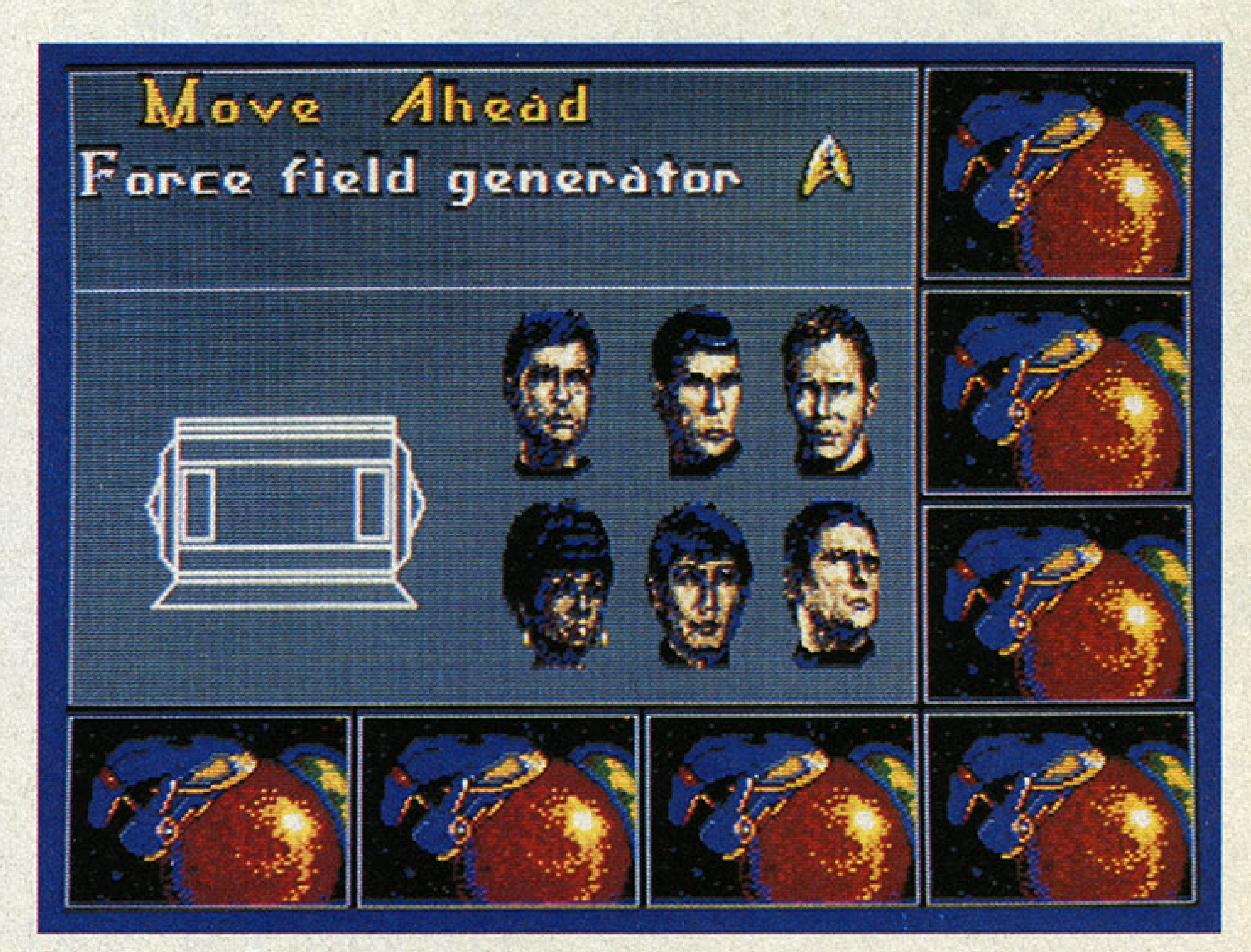
Mit sieben Mann durch die Galaxis

Alle sieben Hauptdarsteller der Serie kommen im Spiel vor und können von Ihnen kontrolliert werden: Captain Kirk, Mr. Spock (Wissenschafts-Offizier), Sulu (Navigation), Chekov (Waffensysteme), Uhura (Kommunikation), Scotty (Triebwerke) und »Pille« McCoy (Bordarzt). Obwohl jede dieser Personen verschiedene Funktionen durchführen kann, ist die Bedienung des Programms kinderleicht. Lediglich die Maus wird verwendet, die Tastatur dürfen Sie völlig vergessen.

Der Bildschirm teilt sich in einen Haupt- und sieben Nebenschirme auf. Die Aktionen auf dem Hauptbildschirm können Sie stets direkt kontrollieren. Sollten Sie einen anderen Programmteil auf dem Hauptschirm benötigen, genügt ein Mausklick auf einen der Nebenbildschirme und maximal zwei weitere, um durch zwei Untermenüs zur gewünschten Funktion zu gelangen. Einfacher geht es wirklich nicht mehr; schon nach einigen Minuten kann man



Mit dem Waffencomputer wird ein Klingone anvisiert



Auf einer Planetenoberfläche findet man Gegenstände

GRAFIK	92 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	



Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)
Action- und Strategiespiel
79 Mark (Diskette)
Spiel zur TV-Serie

sich in Windeseile durch die Menüs tasten. Später ist dies in kritischen Situationen sehr günstig, muß man doch nicht lange über die Steuerung nachdenken.

Star Trek ist ein sehr komplexes Spiel. Der Hersteller gibt an, daß über 4000 Planeten in etwa 1000 Sternsystemen angeflogen werden können. Wenn man bedenkt, daß wir während des Tests auf etwa 10 Prozent der Planeten interessante Gegenstände gefunden haben, kann man sich gut vorstellen, wieviel in Star Trek steckt. Natürlich läßt sich so ein Spiel nicht an einem Nachmittag lösen. Deswegen kann ein Spielstand auf der Original-Diskette gespeichert werden. Leider ist es nicht möglich, mehrere Spielstände zu speichern.

Grandiose Grafik

Zum Thema Grafik braucht man bei der ST-Version wirklich kein Wort zu verlieren. Wer die Bildschirmfotos in dieser und in Ausgabe 1/87 (Seite 82) gesehen hat, wird uns bestätigen, daß Star Trek zur grafischen Spitzenklasse gehört. Bei einzelnen Anzeigen wie der Sternenkarte oder dem Waffencomputer, darf der 68000-Prozessor im ST die Muskeln spielen lassen: Er zaubert fließende 3D-Vektor-Grafik auf den Schirm.

Was Sie hier natürlich nicht sehen können, sind die digitalisierten Sounds von Star Trek, die zusammen mit synthetisch erzeugten Klängen eingesetzt werden. So hat man das Vergnügen, während des Spiels von gesprochenen Kommentaren der einzelnen Besatzungsmitglieder begleitet zu werden, die direkt aus der amerikanischen Fernsehserie herausdigitalisiert wurden. Sogar das Geräusch des Transporters (»Scotty, beam mich hoch!«) wurde aus der Serie übernommen. Zu Anfang des Spiels ertönen gar einige Takte der Original-Fernsehmusik, die dann von einer Computer-Version des Star-Trek-Songs abgelöst werden. Hier fällt der einzige Mangel des Programms auf: Die digitalisierten Sounds sind recht leise, während die künstlich erzeugten Klänge mit voller Lautstärke aus dem Lautsprecher dröhnen. Ein Angleichen der Lautstärke wäre hier sehr angebracht gewesen. Trotzdem eine starke Leistung.

Sollte man die Mission nicht erfolgreich beenden (was übrigens sehr leicht passieren kann), gibt es noch ein Bonbon zum Schluß: Mr. Spock erscheint auf dem Bildschirm, hebt eine Augenbraue und meint lakonisch »I'll never understand Humans« (Ich werde die Menschen nie verstehen) aus dem Lautsprecher, während auf dem Bildschirm der Grund für das verfrühte Ableben erscheint.

Bei Star Trek fallen glücklicherweise alle Elemente eines guten Computerspiels zusammen: tolle Präsentation mit schöner Grafik und Sound, packende Handlung, leichte Bedienbarkeit und hohe Komplexität. Die lange Wartezeit hat sich gelohnt, liegt doch jetzt ein fast perfektes Star-Trek-Spiel vor, das man nur noch in Details verbessern könnte. Alle Fans der Fernsehserie werden mit diesem Enterprise-Abenteuer ihre wahre Freude haben, doch auch viele andere Spiele-Freaks werden Star Trek mögen. Bleibt nur noch die Frage offen, ob es den Programmierern gelingen wird, ähnlich gute Versionen für die 8-Bit-Computer zu schreiben.

(bs)



Cholo

Unter der Stadt Cholo sind die letzten Menschen in einem Atombunker gefangen. Wenn Sie es nicht schaffen, den Bunker zu öffnen, sind Sie für immer zur Dunkelheit verdammt.

In ferner Zukunft hat ein Atomkrieg die Oberfläche der Erde verwüstet. In einem großen, unterirdischen Bunker warteten die letzten Überlebenden der Menschheit auf das Abklingen der radioaktiven Strahlung. Doch als diese dann nach Jahrhunderten aus dem Bunker herauswollen, merken sie, daß jemand den Deckel von außen versiegelt hat!

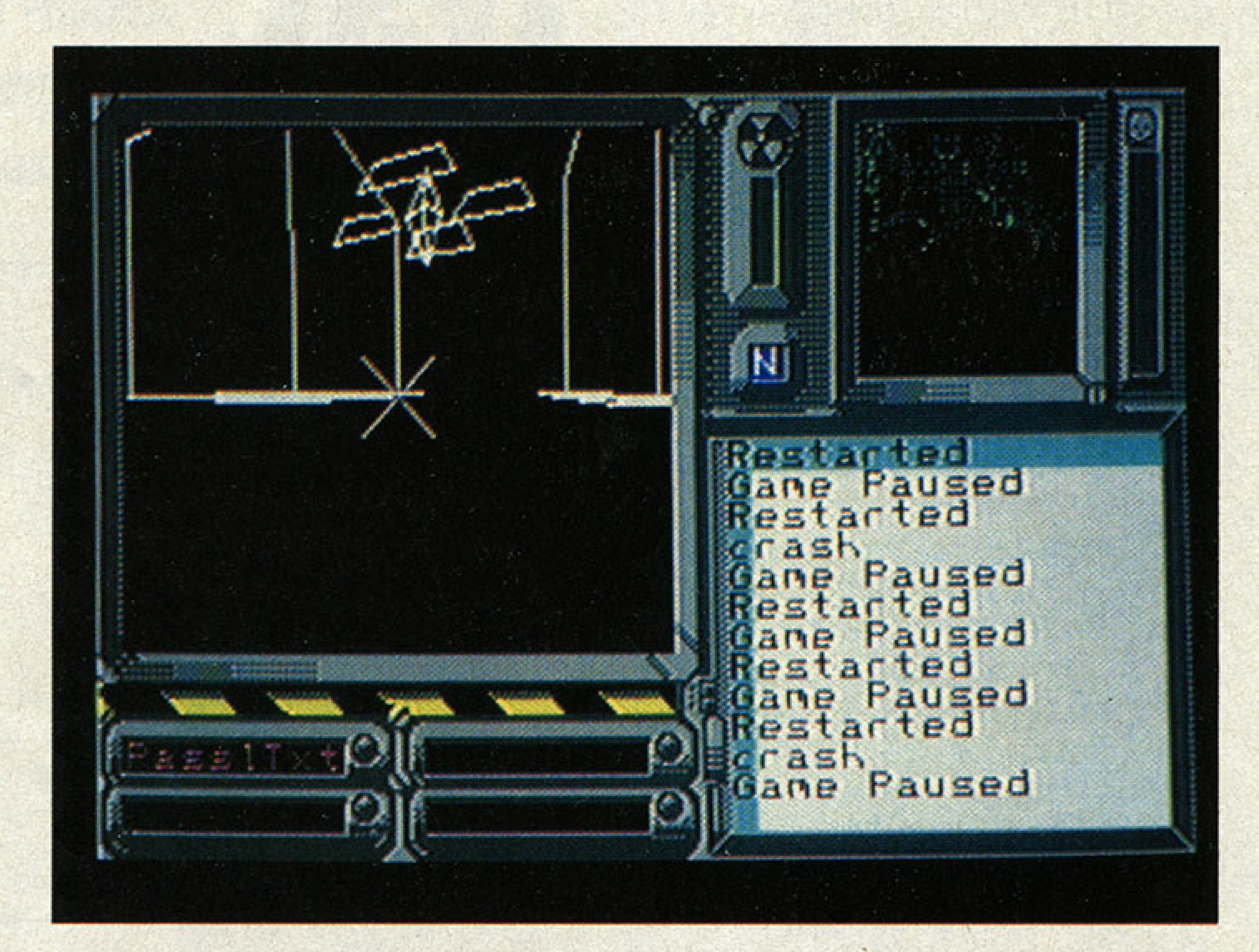
In den darauffolgenden Jahren verdichten sich die Erkenntnisse der Wissenschaftler zu einem schrecklichen Bild: Durch die radioaktive Strahlung hat ein wichtiges Computersystem durchgedreht. Es erkannte in der Menschheit eine riesige Gefahrenquelle, die jederzeit schwere Verwüstungen an der Erde anrichten könnte. Deswegen sperrte der Computer die letzten Menschen auf ewig im Bunker ein. Der Eingang zu diesem Bunker liegt in der Stadt Cholo, die inzwischen von Computern und Robotern verschiedenster Bauart bevölkert wird.

Nun ist die ewige Verbannung in einem kleinen Bunker nicht gerade erfreulich; außerdem gehen langsam die Lebensmittel aus. Deswegen versuchen die Überlebenden verzweifelt einen Weg zu finden, das Siegel auf dem Bunkerdeckel zu brechen und zu fliehen.

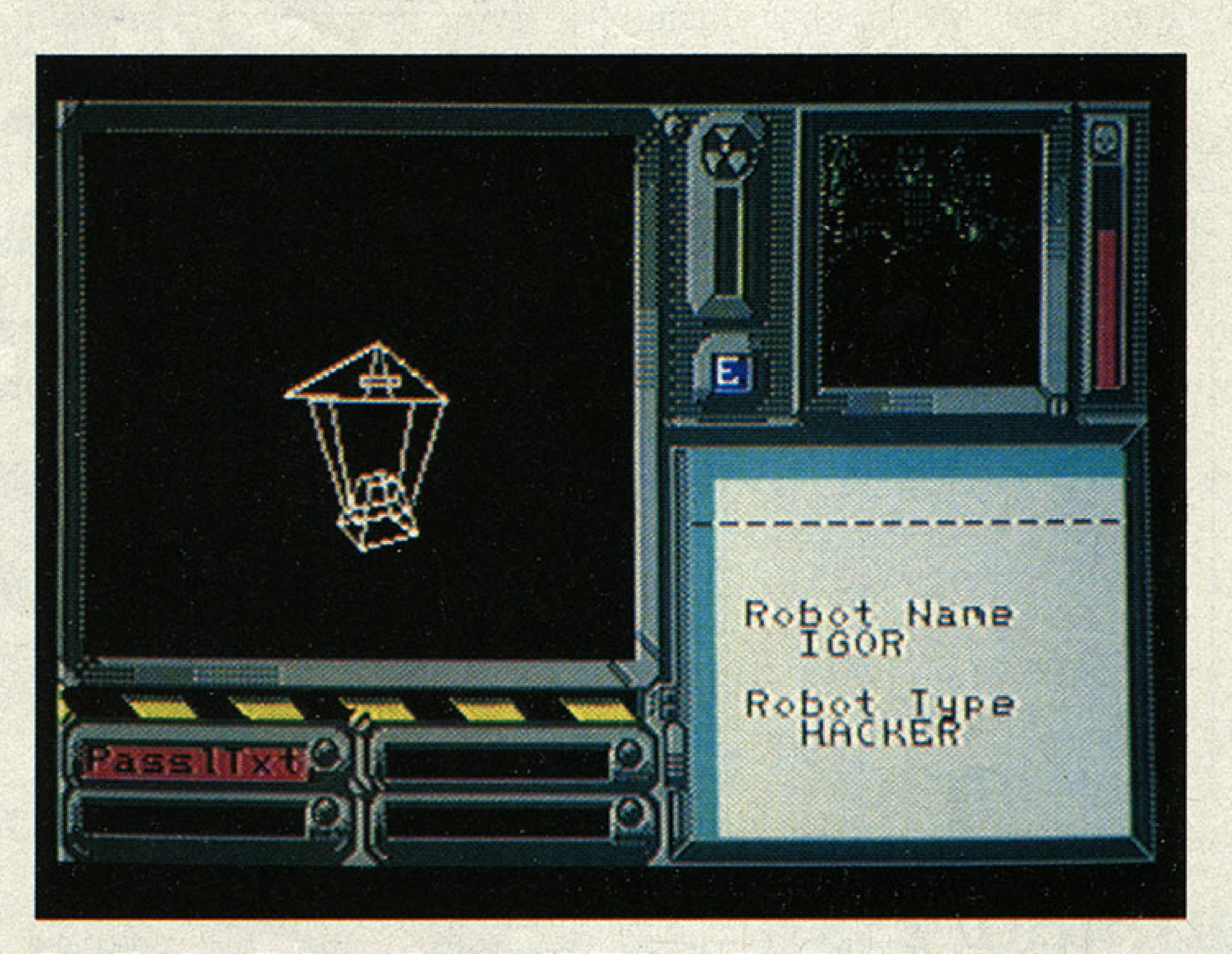
Mini-Roboter mit Fernsteuerung

Einen Ausweg bieten kleine Mini-Roboter, Rats genannt. Diese Rats können durch einen Lüftungsschacht in die Stadt Cholo kriechen. Neben einer kleinen Laserkanone haben die Rats die Fähigkeit, die Daten von fremden Computern und Robotern anzuzapfen und diese gar umzuprogrammieren. Diese Rats werden natürlich aus dem Bunker ferngesteuert. Und wer wäre besser geeignet, diese schwierige Aufgabe zu erfüllen, als geübte Video-Spieler? Deswegen wird die Steuerung der Rats als Computerspiel namens »RAT« getarnt und schon darf sich die Video-Spiel-Elite des Bunkers darum bemühen, die Überreste der Menschheit zu retten.

Zu Beginn hat der Spieler Kontrolle über »Rizzo the Rat«. Zum Glück taucht Rizzo in einem Gebäude auf, in dem ein Computer versteckt steht, der die Paßwörter zu fast allen anderen Computern dieser Stadt gespeichert hat. Sie müssen nichts weiter tun, als diesen Computer zu finden und ihn anzuzapfen. Schon kann Rizzo sein Universal-Interface spielen lassen und besorgt Ihnen sofort das Paßwort-File. Wenn Sie nun das Gebäude verlassen, begegnen Sie einem weiteren Roboter namens Igor.



Anneka, der fliegende Robot, setzt zur Landung an



Der Hacker-Roboter Igor in 3D-Vektor-Grafik



GRAFIK	50 ★
SOUND & MUSIK	7 ★
HAPPY-WERTUNG	81 ★

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Action-Adventure
49 Mark (Kassette),
69 Mark (Diskette)
Ungewöhnliches 3D-Spiel



Mit ein paar gezielten Schüssen betäuben Sie Igor und übernehmen dann die Kontrolle über ihn. Ab sofort können Sie jederzeit zwischen Ihren beiden Robotern hin- und herwechseln.

Jeder Roboter kann bis zu vier Programme oder Textfiles in seinem Speicher halten. Dazu gehört beispielsweise das praktische Radar-Programm, das Sie jederzeit über Ihre nähere Umgebung informiert. Denn es gibt einige Stellen in der Stadt, die besonders scharf von starken Robotern bewacht werden. Gegen diese kann Rizzo meistens nichts ausrichten. Auch Igor ist da machtlos, weil er überhaupt keine Waffen hat. Also müssen Sie weitere Roboter finden und übernehmen. Dazu gehören beispielsweise Anneka, ein fliegender Roboter, der früher zur Verkehrsüberwachung gedient hatte, oder Felini, eine eigenwillige Roboter-Kamera.

Vektor-Grafik und Daten-Fenster

Die Umwelt des gerade aktiven Roboters wird in 3D-Vektor-Grafik in einem kleinen Bildschirm-Fenster dargestellt. Dabei werden nur Objekte in der unmittelbaren Nähe angezeigt. Was einige Meter entfernt ist, gelangt nicht mehr auf diesen Sichtschirm. Weiterhin wird in der oberen Ecke die Position des Roboters auf einer Karte von Cholo angezeigt. Diese Karte ist jedoch kaum zu erkennen und nur im Zusammenhang mit der Karte verwendbar, die als Poster dem Programm beiliegt. Schließlich findet man noch ein Informations-Fenster, in dem Daten über das Spielgeschehen in Form von Texten auftauchen.

Gesteuert wird Cholo über die Tastatur. Man kann zwar auch einen Joystick verwenden, doch diese Steuerung erwies sich beim Test als unhandlich und umständlich. Eines wird allerdings viele C 64-Besitzer ärgern: Eine der am häufigsten benutzten Tasten (auch bei Joystick-Steuerung) ist die Restore-Taste, auf die man ordentlich draufhämmern muß, um eine Reaktion zu erzeugen.

Die 3D-Grafik von Cholo ist in der getesteten C 64-Version außergewöhnlich langsam, was den Spielablauf gehörig in die Länge zieht. Auch bei den Soundeffekten ist man eher sparsam umgegangen, Musik gibt es überhaupt keine. Diese Punkte schränken den Spielgenuß ziemlich stark ein. Ansonsten ist Cholo ein sehr komplexes Action-Adventure ungewöhnlichen Stils, das durch Originalität und Spielwitz fasziniert. Liebhaber von komplexen Logik-Spielen kommen hier voll auf ihre Kosten (bs)

P.H.M. Pegasus

Brausen Sie mit der Pegasus, einem hochmodernen Tragflügel-Boot, auf Terroristenjagd durchs Mittelmeer oder bei Rettungs-Aktionen durch den Persischen Golf.

Neben Schlachtschiffen, Öltankern und Segeljachten gibt es einen weiteren Schiffstyp, der jedoch bisher in der Öffentlichkeit wenig Beachtung gefunden hat: das Tragflügel-Boot. Die Geschichte dieser seltsamen Boote reicht bis ins späte 19. Jahrhundert, in dem einige Wissenschaftler eine für damalige Verhältnisse verrückte Idee ausprobierten. Bringt man unter einem Boot tragflächen-ähnliche Gebilde an, heben diese den Bootsrumpf bei schneller Fahrt fast vollständig aus dem Wasser. Dadurch wird der Wasserwiderstand des Bootes fast vollständig eliminiert. Hohe Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit und Stabilität bei extremsten Wetterbedingungen sind die grundlegenden Eigenschaften eines Hydrofoils.

Die NATO hat augenblicklich drei verschiedene Typen von Hydrofoils im Einsatz: Die amerikanische »Pegasus«, die italienische »Sparviero« und die israelische »Flagstaff II«. Ihr Haupteinsatz ist die »TAG«, die »Terrorist Action Group«. Alle drei Hydrofoils können mit dem Programm »P.H.M. Pegasus« auf acht verschiedenen, typischen Missionen simuliert werden.

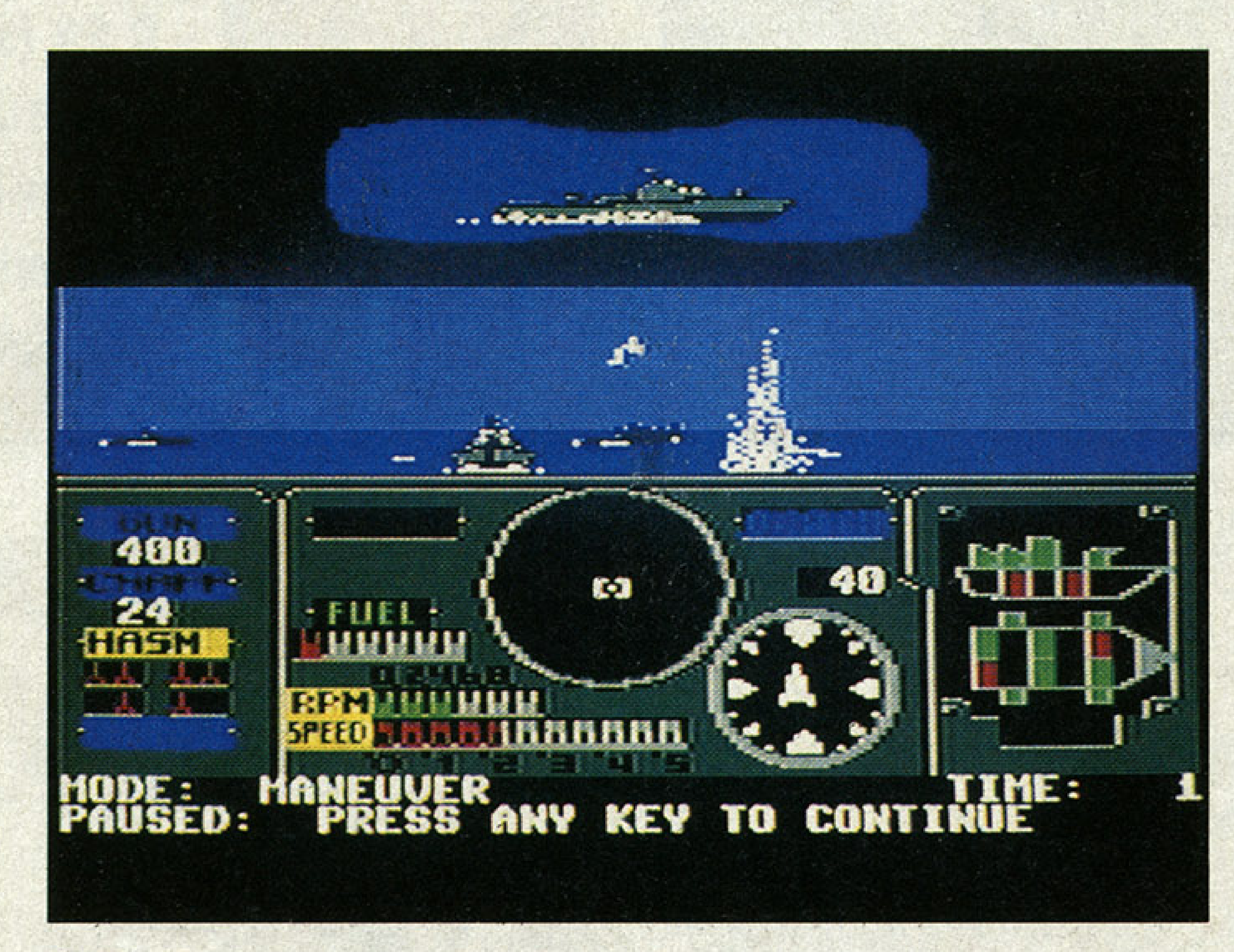
Zwei dieser Missionen sind Trainingseinsätze, bei den anderen sechs wird es dagegen ernst: Man jagt Terroristen in verschiedenen Krisengebieten der Welt, sucht Waffenschmuggler und eskortiert zivile Schiffe.

Politisch brisant

Die schwierigste Mission ist politisch besonders brisant: Ein Schiff mit amerikanischen Zivilisten soll aus dem Kriegsgebiet im Persischen Golf begleitet werden. Auch wenn Sie keinerlei feindselige Aktionen unternehmen, werden Sie von extremistischen Truppen angegriffen, die auf jeden Fall die Amerikaner versenken wollen. Sollten Sie allerdings in Panik geraten und unbeteiligte Schiffe der beiden Parteien beschießen, hat man nur noch geringe Überlebenschancen. Für diese Mission bleiben 48 Stunden Zeit.

Nun wäre Pegasus ziemlich langweilig, wenn man immer mehrere Stunden vor dem Computer sitzen würde, bis man endlich mal auf einen Gegner trifft. Deswegen ist eine sogenannte Zeit-Kompression eingebaut. Auf Tastendruck vergeht die Spielzeit bis zu 128mal schneller als in Wirklichkeit. Seeschlachten können bis zu 8mal schneller durchgespielt werden.

Mit einer Taste schalten Sie zwischen der Cockpit-Anzeige und einer Landkarte um. Auf der Landkarte können Sie mit einem Fadenkreuz den Autopiloten Ihres Hydrofoils sowie weiterer beteiligter Fahrzeuge einstellen. In manchen Missionen stehen Ihnen noch bis zu zwei Hubschrauber und ein weiteres Boot zur Verfügung. Von diesen können Sie allerdings keine Cockpit-Aussicht bekommen, sondern müssen Sie ausschließlich über den Autopiloten steuern. Die Hubschrauber sind insofern nützlich, als sie einen großen Bereich um deren Positionen mit dem Radar abdecken können und so über die Bewegungen des Feindes besser informiert sind.



Heiße Schlacht auf rauher See in flotter 3D-Grafik



Die Landkarte zeigt die Positionen von Schiff und Hubschrauber

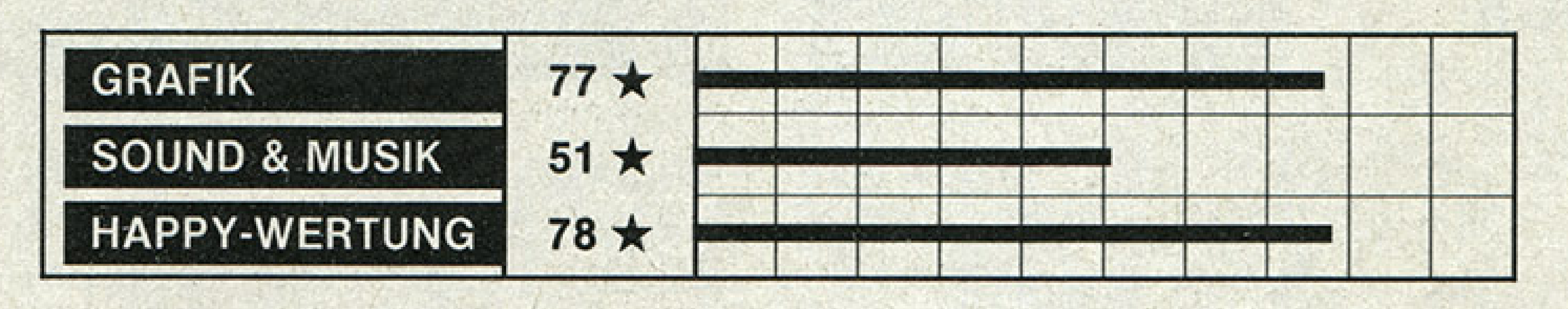
Bis an die Zähne bewaffnet

Um sich gegen die Feinde zu wehren, haben Sie eine 76-mm-Kanone sowie mehrere Raketen und Chaff-Werfer an Bord. Die 76-mm-Kanone ist mit einem Fernglas gekoppelt, durch das Sie entfernte Ziele betrachten können. Die Raketen werden von Ihrem Bord-Radar gesteuert und finden immer ihr Ziel. Die Chaff-Werfer schließlich versuchen, feindliche Raketen abzulenken, indem sie einen Regen aus Metall-Streifen niedergehen lassen, der feindliches Radar stören soll.

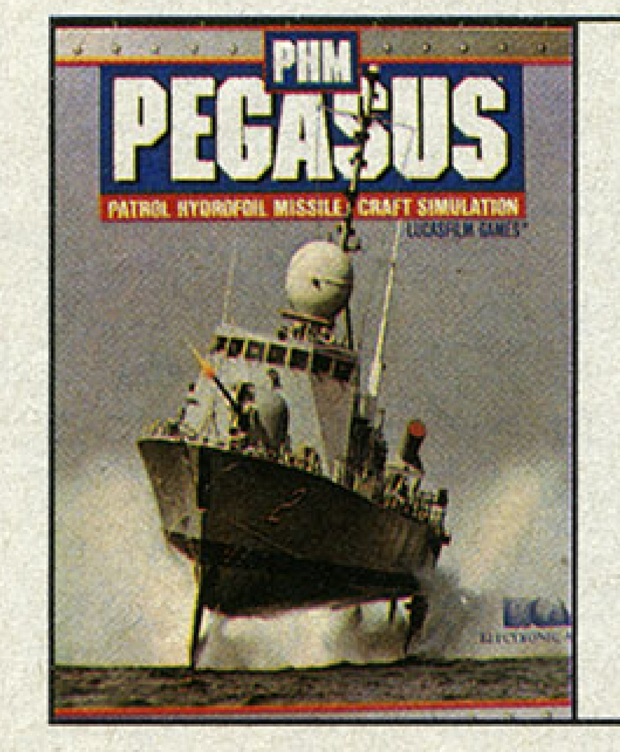
Bei der Steuerung des Hydrofoils werden in erster Linie der Joystick und nur sehr wenige Tasten benutzt. Hier hat man einen guten Kompromiß zwischen realer Simulation und Action-Spiel geschlossen, indem man die Steuerung gegenüber einem echten Schiff stark vereinfacht hat.

Durchschnittliche Sound-Effekte und eine nette Titel-Musik tönen aus dem Lautsprecher. Die 3D-Grafik ist zwar recht flott, verliert aber einiges an Wirkung, da nur Wasser und Schiffe zu sehen sind. Auch sonst ist das Spiel nicht allzu abwechslungsreich. Obwohl Pegasus als Simulation bezeichnet wird, hat man absichtlich auf viele Elemente verzichtet: Sie können niemals auf Grund laufen (der Computer bremst Sie rechtzeitig ab), so ist auch niemals eine Küste aus dem Cockpit zu sehen. Sie können keinen Hafen anlaufen und etwa nachtanken. Es gibt keine Tag-und Nacht-Wechsel. All diese Details wären wohl bei einer echten Simulation berücksichtigt worden, weswegen wir Pegasus als hochkarätiges Action-Spiel bezeichnen.

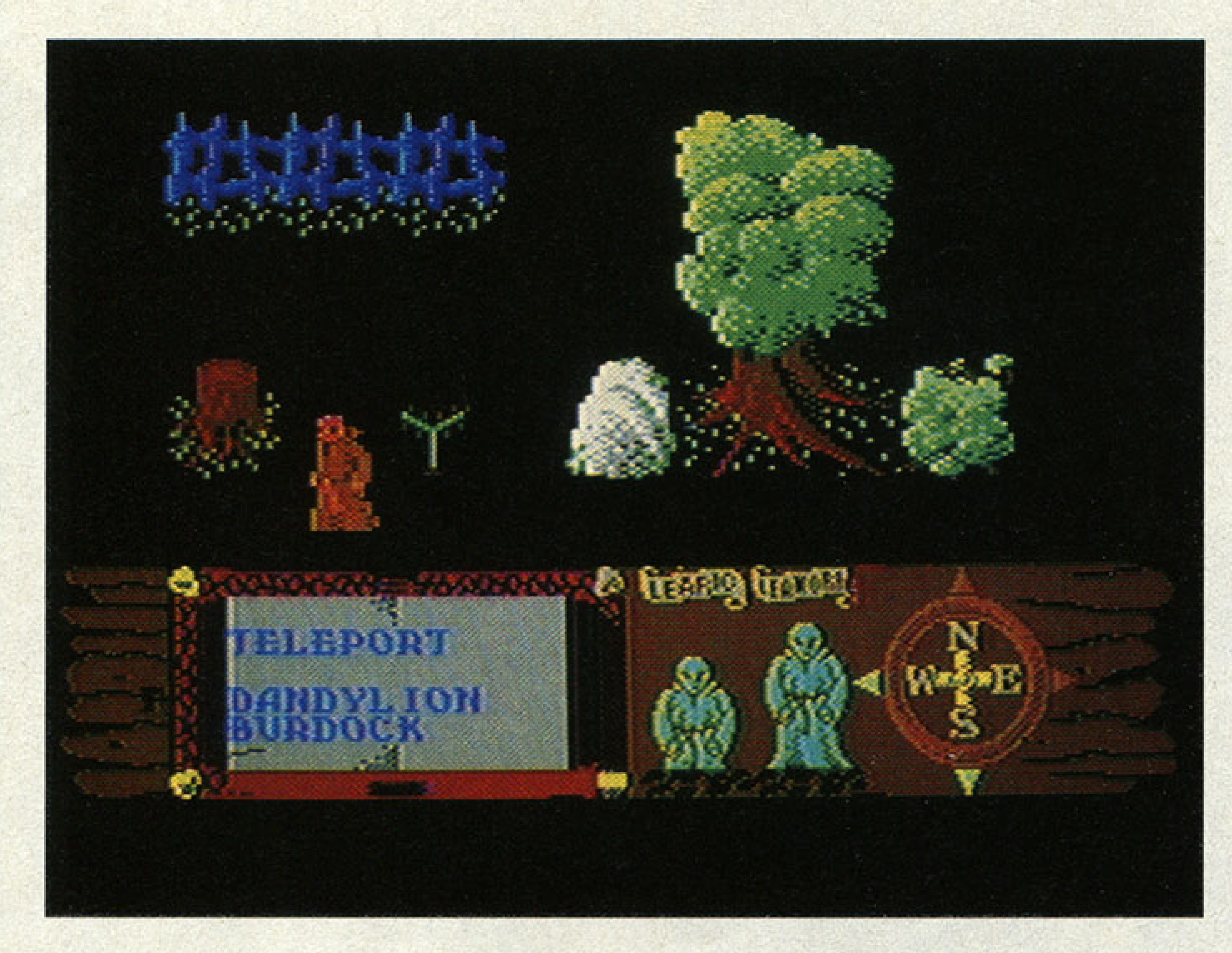
Simulationsfreunde, die hier ein zweites »Silent Service« erwarten, werden etwas enttäuscht werden. Wer allerdings ein maritimes Action Spiel haben möchte, wird von der Vielfalt des P.H.M. Pegasus überzeugt sein. (bs)



GRAFIK	77 ★
SOUND & MUSIK	51 ★
HAPPY-WERTUNG	78 ★

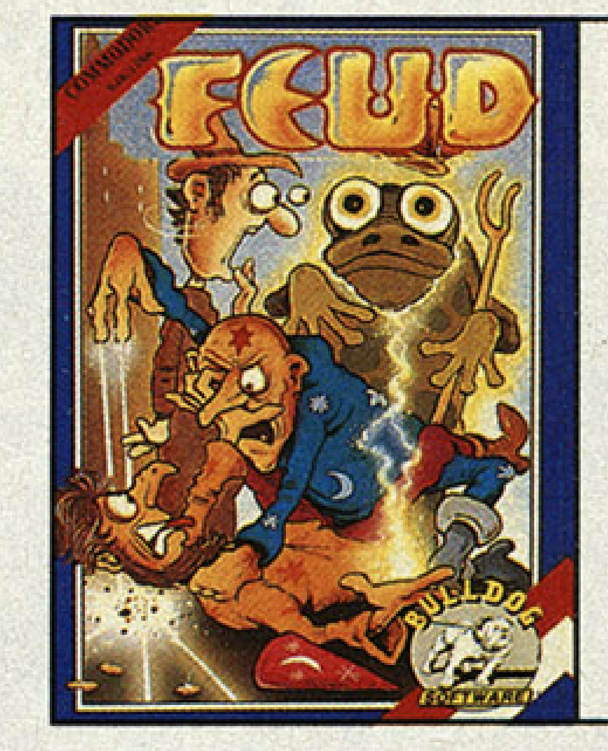


C 64 (Apple II)
Action-Spiel
zirka 75 Mark (Diskette)
Simulationsähnliches Action-Spiel auf hoher See



Feud

GRAFIK	76 ★	
SOUND & MUSIK	46 ★	
HAPPY-WERTUNG	69 ★	



C 64 (Schneider CPC, MSX, Spectrum)
Action-Adventure
10 Mark (Kassette)
Viel Spiel für sehr wenig Geld

Es war einmal eine kleine Stadt namens Little Dullford, in der es so rein gar nichts Besonderes gab — wenn man einmal von den Brüdern Learic und Leanoric absieht. Die beiden Herren sind nämlich ausgebildete Zauberer und können sich auf den Tod nicht ausstehen. Eines Tages fordert Learic Leanoric zum »Feud« heraus: Beide Brüder bekämpfen sich mit magischen Waffen, bis einer besiegt ist.

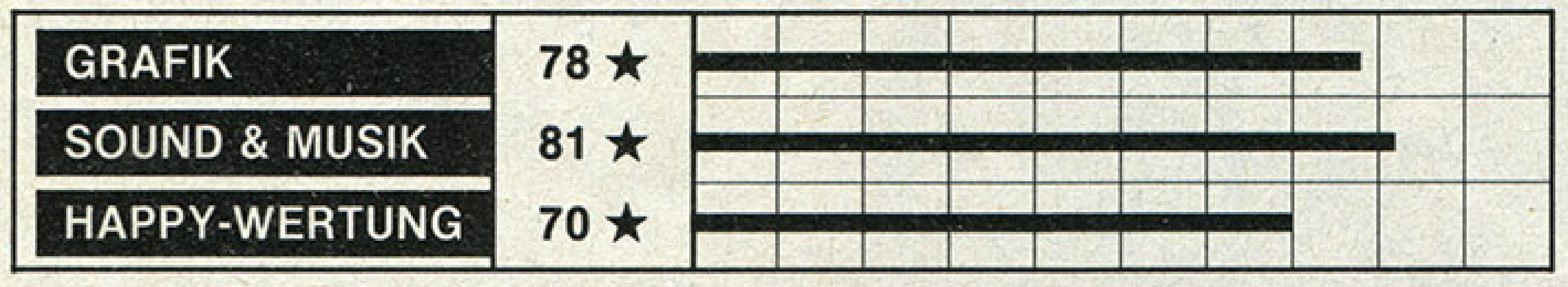
Bei diesem Zwist steuern Sie den braven Learic, der wie sein Bruder elf Zaubersprüche beherrscht. Doch um loszuzaubern, muß man je Spruch erst zwei Zutaten finden. Dabei handelt es nicht um chemischen Firlefanz; unsere Öko-Magier verwenden nur Kräuter. Kleine Ausnahmen bestätigen die Regel: Damit der »Zombie«-Spruch wirkt, müssen auch ein paar Knochen mit in den Kessel.

Auf der Suche nach den Zutaten steuern Sie Learic durch die zahlreichen, schön gemalten Bilder. Doch Vorsicht, denn der fiese Bruder ist auch unterwegs, um seinerseits Zauber-Kräuter zu sammeln. Leanoric wird vom Computer gesteuert und ist darauf erpicht, Ihnen eins magisch auszuwischen. Nachdem Sie genug Kräuter gefunden haben, müssen Sie zu Ihrem Zauberkessel zurückkehren, um den Zaubertrank zu brauen und schon sind Sie magisch gewappnet. Unter den elf Sprüchen befinden sich »Doppleganger« und »Invisible« (um den Gegner zu verwirren) sowie die Kampfsprüche »Fireball« und »Lightning«.

Feud hat zwei Qualitäten, die bei Billigspielen oft zu kurz kommen: Die Idee ist sehr originell und die Grafik ausgesprochen gut gelungen. Die Musik ist technisch zwar gelungen, aber auf Dauer ausgesprochen nervig.

Das Zauber-Duell gegen den Computer ist sehr reizvoll. Allein das Experimentieren mit den verschiedenen Sprüchen beschäftigt den Spieler eine ganze Weile. Als 50-Mark-Spiel würde ich Feud in die »Durchschnitt«-Schublade abschieben, aber für 10 Mark ist das Programm ein kleines Juwel. Die Aufmachung ist so gut, wie man es selbst bei Vollpreis-Spielen nicht unbedingt gewohnt ist. (hl)

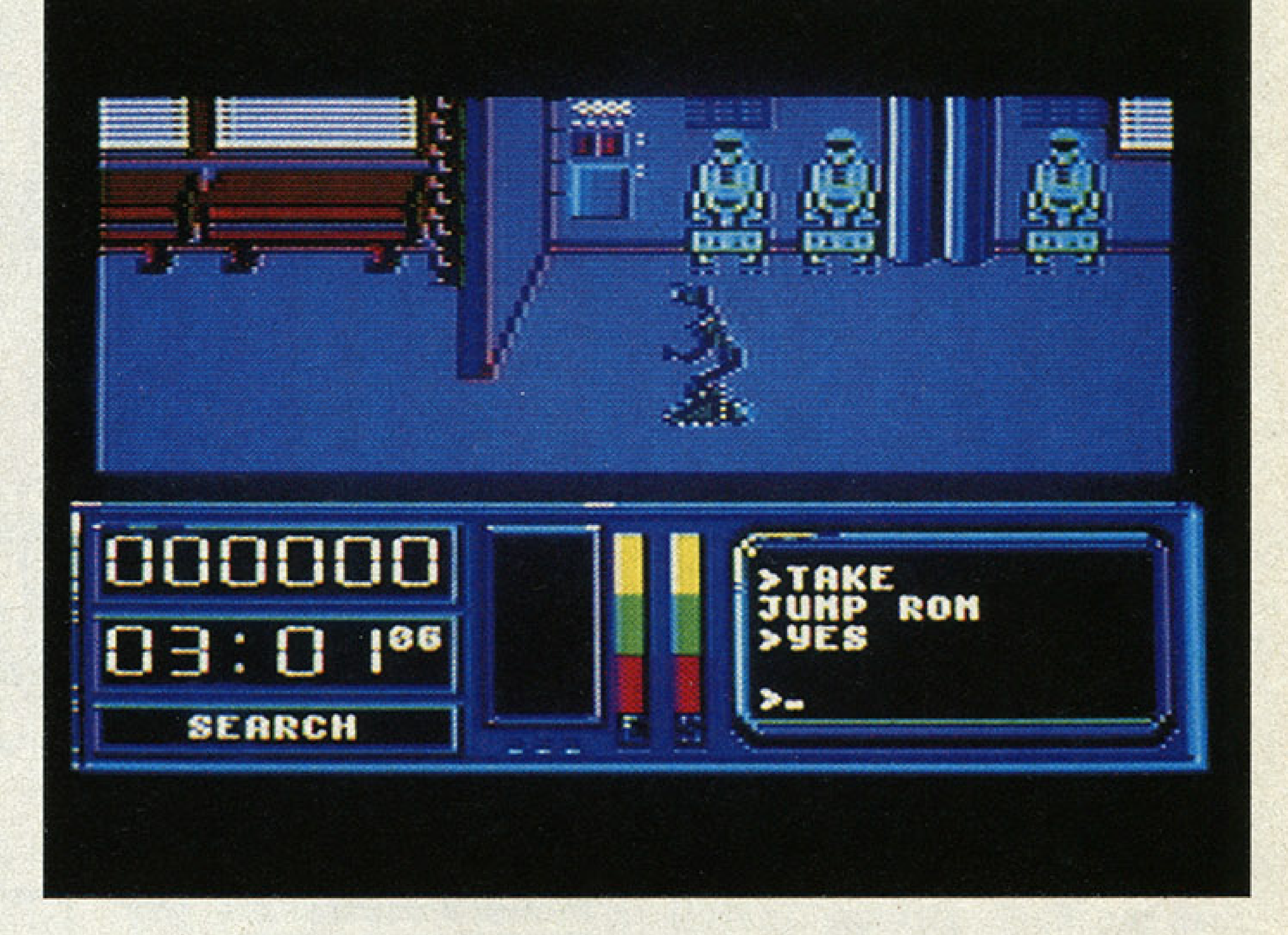
Short Circuit



GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	81 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Action-Adventure
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)
Spiel zum Film »Nr. 5 lebt«





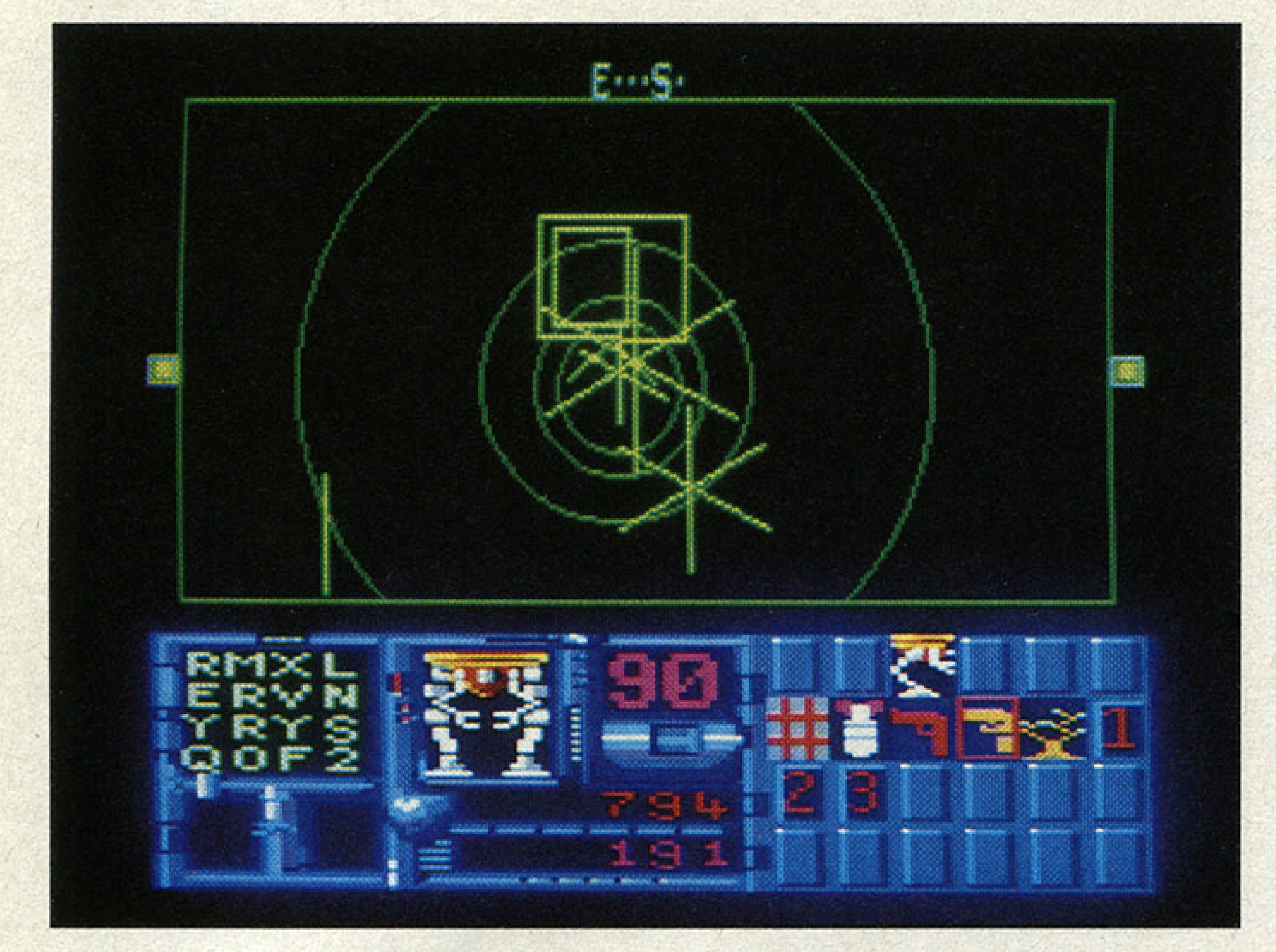
Ein neues Spiel zu einem nicht mehr ganz neuen Film ist da. »Short Circuit« lief etwa vor einem halben Jahr unter dem Titel »Nr. 5 lebt« in den deutschen Kinos. Der Titelheld ist ein putzig anzusehender Roboter, der vom Militär als Kampfmaschine gebaut wurde. Durch einen Blitzeinschlag schmoren alle Sicherungen bei Nr. 5 durch und er macht sich selbständig. Doch keine Angst: Durch den Kurzschluß wurde aus dem unmenschlichen Killer ein braver Schmuse-Roboter, der nur noch lieb und nett sein will. Das wissen die Herren vom Militär allerdings nicht und beginnen Nr. 5 zu jagen.

Das Computerspiel besteht aus zwei verschiedenen Teilen, die man anwählen kann. Die erste Episode ist ein Action-Adventure, bei dem Nr. 5 versuchen muß, aus dem Gebäude des Nova-Instituts zu fliehen. Um durch alle Räume und an Wächtern vorbei zu kommen, benötigt er bestimmte Gegenstände, die er allerdings zuerst finden muß.

Im zweiten Spiel ist Nr. 5 die Flucht bereits gelungen und er rollt durch eine wunderschöne Landschaft. Hier ist Geschicklichkeit gefordert, denn böse Roboter-Häscher müssen paralysiert werden. Gleichzeitig muß Nr. 5 Tiere überspringen, denn wenn er ein Häschen oder eine Maus verletzt, bekommt er Energie abgezogen. Ein echter Roboter-Softie! Ein kleiner Gag darf auch nicht fehlen: Neben den Vögeln schwirrt auch mal ein kleiner Elefant durch die Lüfte!

Ausgesprochen originell ist keiner der beiden Abschnitte, aber vor allem der Geschicklichkeits-Teil ist dennoch recht unterhaltsam. Das liegt in erster Linie an der sehr guten Grafik (Extra-Lob fürs Titelbild und die Sprites) und der Musik. Hier hat Martin Galway mal wieder zugeschlagen. Unter seinen drei Melodien befindet sich als Oberknaller seine Version des Film-Hits »Who's Johnny?«.

Shot Circuit bietet viel Grafik- und Sound-Genuß, aber leider nicht im gleichen Maße spielerische Klasse. Schlecht ist das Doppel-Programm aber trotzdem nicht und Fans des Kino-Roboters Nr. 5 werden ihren Spaß an dem Spiel haben. (hl)



Hive

GRAFIK	59 ★
SOUND & MUSIK	30 ★
HAPPY-WERTUNG	73 ★



Schneider CPC (Spectrum)
Action-Adventure
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Ausgefallenes Vektor-Abenteuer

Am 13. Mai 1988 erhält die Erde ungewöhnlichen Besuch: Ein gewaltiges, bienenkorbartiges Gebilde aus einer fremdem Welt landet in der englischen Provinz. Im Nu ist die Hölle los: Insektenähnliche Kreaturen kommen aus dem Gebilde gekrabbelt und verteilen sich sofort über das Land.

Während die Bevölkerung in der Umgebung evakuiert wird, kommt der Prototyp eines Spezialfahrzeugs zum Einsatz: der »Grasshopper«. Es gibt nur eine Chance, die merkwürdige Invasion zu stoppen: Der Grasshopper muß in eine der tunnelartigen Öffnungen des »Hive« getauften Gebildes eindringen, die Insekten-Königin finden und vernichten.

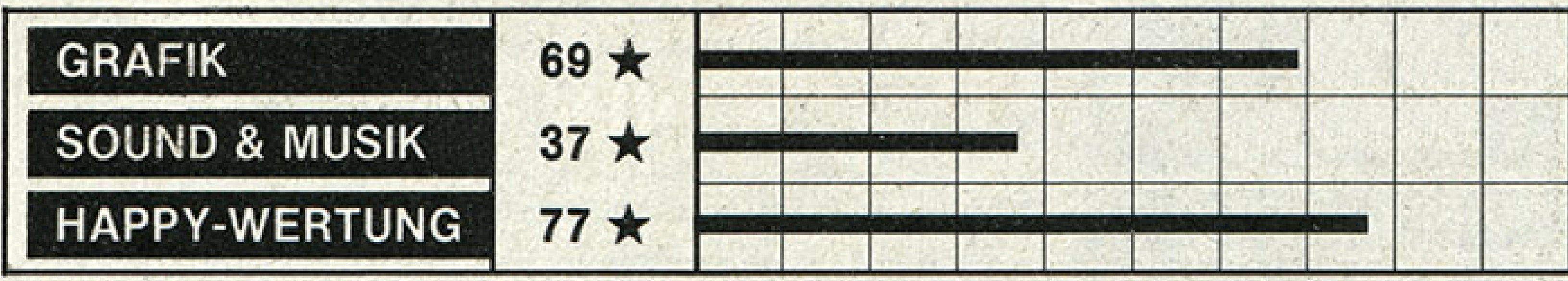
Diese Handlung würde keinen allzuschlechten Grusel-Film abgeben, doch die Abenteuer im Hive kann man mit dem gleichnamigen Computerspiel bestreiten (sofern Sie sich trauen!). Man krabbelt an Bord des Grasshopper durch die engen Windungen des Tunnelsystems. An Kreuzungen wird man vor die Weg-Wahl gestellt, allerlei Gegenstände liegen herum und die Bewohner des außerirdischen Gebildes lassen sich natürlich auch hier und da sehen. Da gibt es die dämonisch aussehenden Jailers, die langsam auf Ihr Fahrzeug zukommen und es verschlucken. Sie sterben zwar nicht, befinden sich aber dann in einem Gefängnis, aus dem Sie nur mit einem Schlüssel entkommen können.

Das abstrakte Geschehen wird in nicht minder abstrakter perspektivischer Vektorgrafik gezeigt. Das sieht zwar ein wenig eigenwillig aus, gibt dem Spiel aber viel Atmosphäre. Ob aus Hive ein Bestseller wird, scheint fraglich. Das Spiel ist ebenso ungewöhnlich wie gewöhnungsbedürftig. Ein wenig Action ist dabei, aber man könnte das Programm eher als Strategie-Spiel oder Action-Adventure bezeichnen.

Ich würde Hive nicht Fans von gradlinigen, unkomplizierten Spielen empfehlen, aber wer mal wieder etwas Ausgefallenes sucht, ist hier richtig. Die abstrakte Grafik ist wohl Geschmackssache.

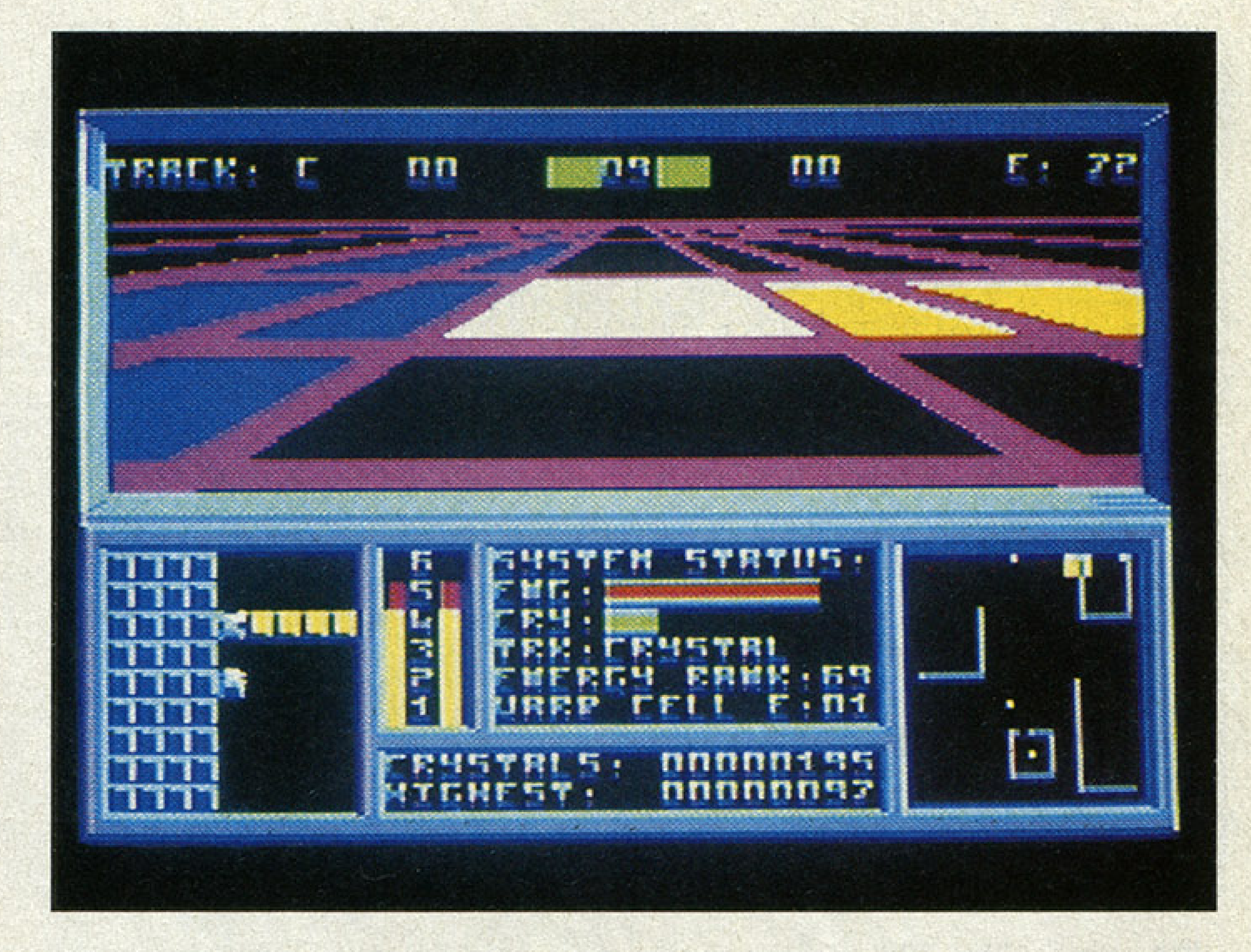
(hl)

Sun Star



C 64 (Atari XL/XE)
Action-Spiel
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Originelles Schieß- und Rennspiel



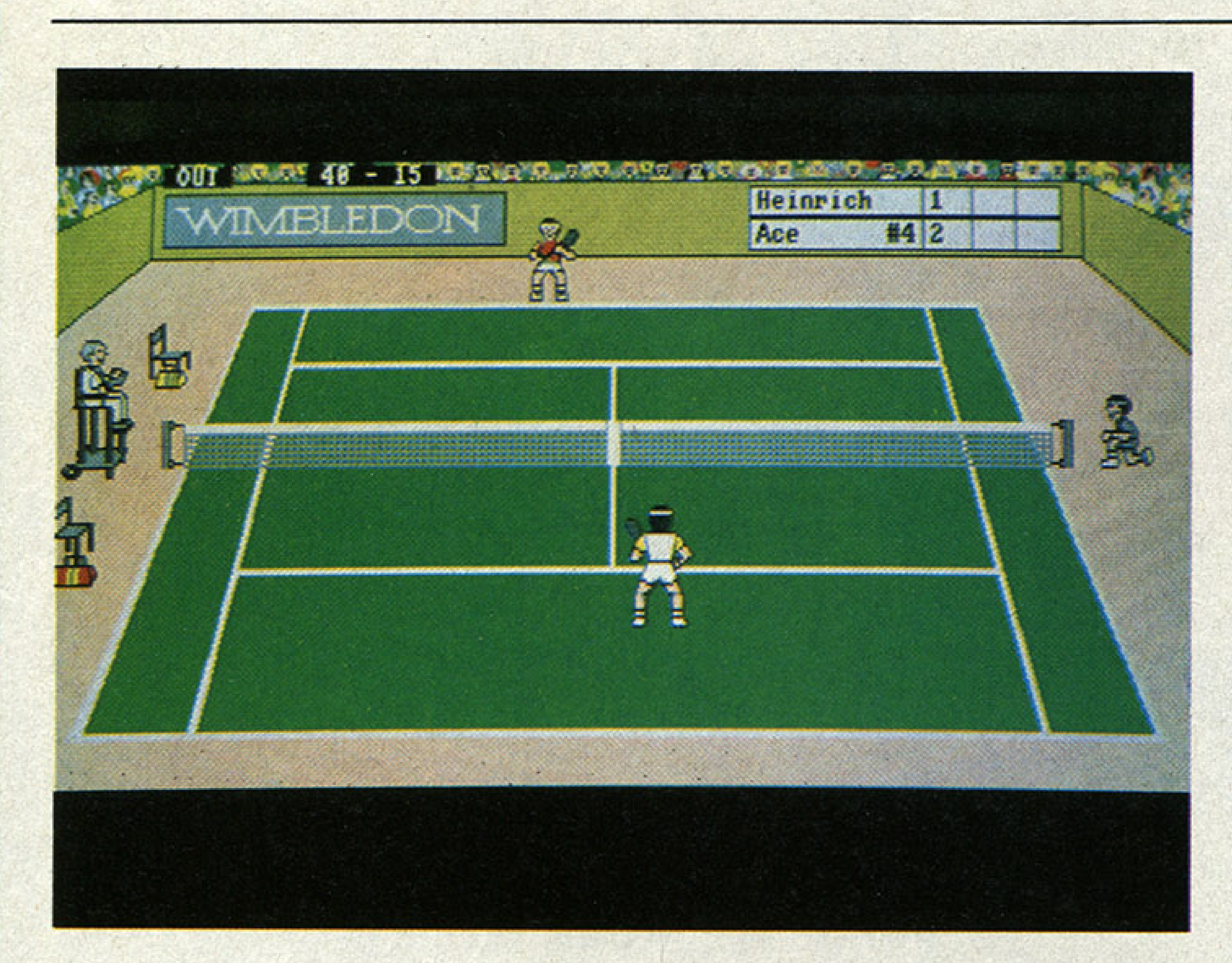


An Bord Ihres Raumschiffs sind Sie in eine besonders brenzlige Situation geraten. Durch einen heftigen Schluckauf im Raum-Zeit-Gefüge gelangten Sie in eine merkwürdige Energie-Welt, die aus viereckigen Feldern besteht. Um aus diesem Schlamassel herauszukommen, müssen Sie Jagd auf weiße Energie-Bündel machen, die munter durch die Gegend flitzen. Durch Beschuß aus der Bord-Kanone bringt man ein Energie-Bündel dazu, an eine andere Stelle zu teleportieren. Dabei bleibt als Rückstand ein grüner Energie-Kristall zurück, der sich auf und davon machen will. Jetzt müssen Sie den Burschen nur noch durch ein waghalsiges Manöver einfangen, ohne im Eifer des Gefechts an eine Mauer zu prallen. Um bei »Sun Star« den nächsten von insgesamt 16 Levels zu erreichen, sollen zehn solcher Kristalle vernascht werden.

Durch Kollisionen mit Energie-Bündeln und Mauern verlieren die Schutzschilder Ihres Raumschiffs Energie. Doch die freundliche Hyperwarp-Zelle, die für die Transporte von Level zu Level sorgt, läßt sich nicht lumpen. Im Austausch gegen einen Energie-Kristall regeneriert sie die Schutzschilder wieder. Just diese wichtige Hyperwarp-Zelle ist aber von einer Mauer umgeben, in der es nur eine einzige Lücke gibt, die sich zum Überfluß auch ständig bewegt!

Hinter dieser etwas wirr scheinenden Handlung verbirgt sich ein unkompliziertes Action-Spiel, das es in sich hat. Die Fahrten über die Energie-Welten erleben Sie in abstrakter 3D-Grafik mit. Zwei Scanner sind dabei sehr hilfreich: Einer zeigt das gesamte Spielfeld mit allen Mauern und den Positionen der Energie-Bündel und Ihres Raumschiffs an, der andere verrät genau, was sich in Ihrer näheren Umgebung tut.

Etwas übungsbedürftig ist das Programm schon. Am ersten, etwas schwer geratenen Level habe ich über eine Stunde geknabbert, den zweiten dann sofort gemeistert. Alles in allem ist Sun Star ein sehr fesselndes Ballerspiel, das sich durch die 3D-Grafik und die clevere Idee sehr angenehm von der Dutzendware abhebt. (hl)



Grand Slam





Amiga (Macintosh)
Sport-Spiel
Zirka 100 Mark (Diskette)
Tennis-Simulation mit digitalisiertem Stereo-Sound

Im Tennis-Sport gibt es vier besonders wichtige Turniere im Jahr, die in Australien, Frankreich, England und den U.S.A. stattfinden. Es handelt sich dabei um die sogenannten Grand Slam-Turniere. »Grand Slam« ist auch der Name einer Tennis-Simulation für den Amiga, bei der Sie bei diesen vier berühmten Wettkämpfen antreten können.

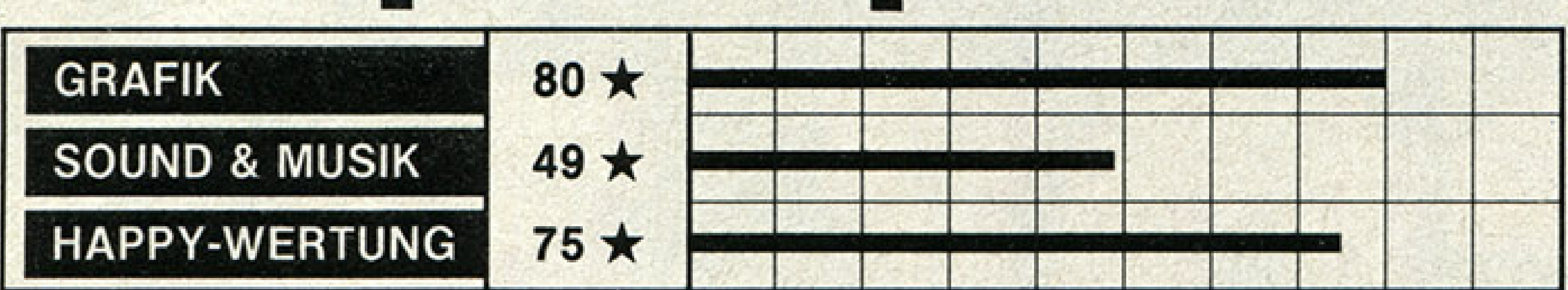
Gespielt wird leider nur mit der Maus, was die Steuerung recht ungenau macht. Wo ist bloß die Joystick-Abfrage geblieben? Der erste Schreck über diesen Patzer wird durch die zahlreichen Menüs gebremst. Man kann erst ein wenig üben oder gleich mit dem ersten der vier Turniere beginnen. Gegen einen menschlichen Partner kann man nicht spielen, aber sieben Computer-Gegner machen Ihnen in einem Turnier-Modus das Leben schwer. Um zu gewinnen, müssen Sie sich über Viertel- und Halb-Finale qualifizieren, um das Endspiel zu erreichen. Für jeden Sieg gibt es Punkte und sogar eine High Score-Liste, die sich die Namen der besten Spieler merkt.

Spieltechnisch wird nicht viel geboten, aber das Drumherum ist einmalig. Je nach Bodenbelag verändert sich das Sprungverhalten des Balls, Sie können Schläger sowie Härte der Bespannung wählen und sogar protestieren, wenn Ihnen eine Schiedsrichter-Entscheidung nicht behagt.

Die Grafik wird dem Amiga leider nicht ganz gerecht. Das gilt vor allem für die holprige Animation der Tennis-Spieler. Mit Sound-Mätzchen hat man hingegen nicht gespart und kräftig digitalisiert. Der Schiedsrichter meldet sich lautstark zu Wort, wenn ein Ball ins Aus oder ins Netz ging und die Stereo-Ballgeräusche klingen sehr realistisch.

Grand Slam bietet viele gute Ideen, einen hochinteressanten Spiel-Modus und guten Sound. Wenn nicht die spieltechnischen und grafischen Schwachstellen wären, könnte man das Programm ohne Übertreibung als absolut beste Tennis-Simulation für alle Heimcomputer bezeichnen. Doch so kommt als Gesamteindruck nur das Prädikat »Guter Durchschnitt« heraus. (hl)

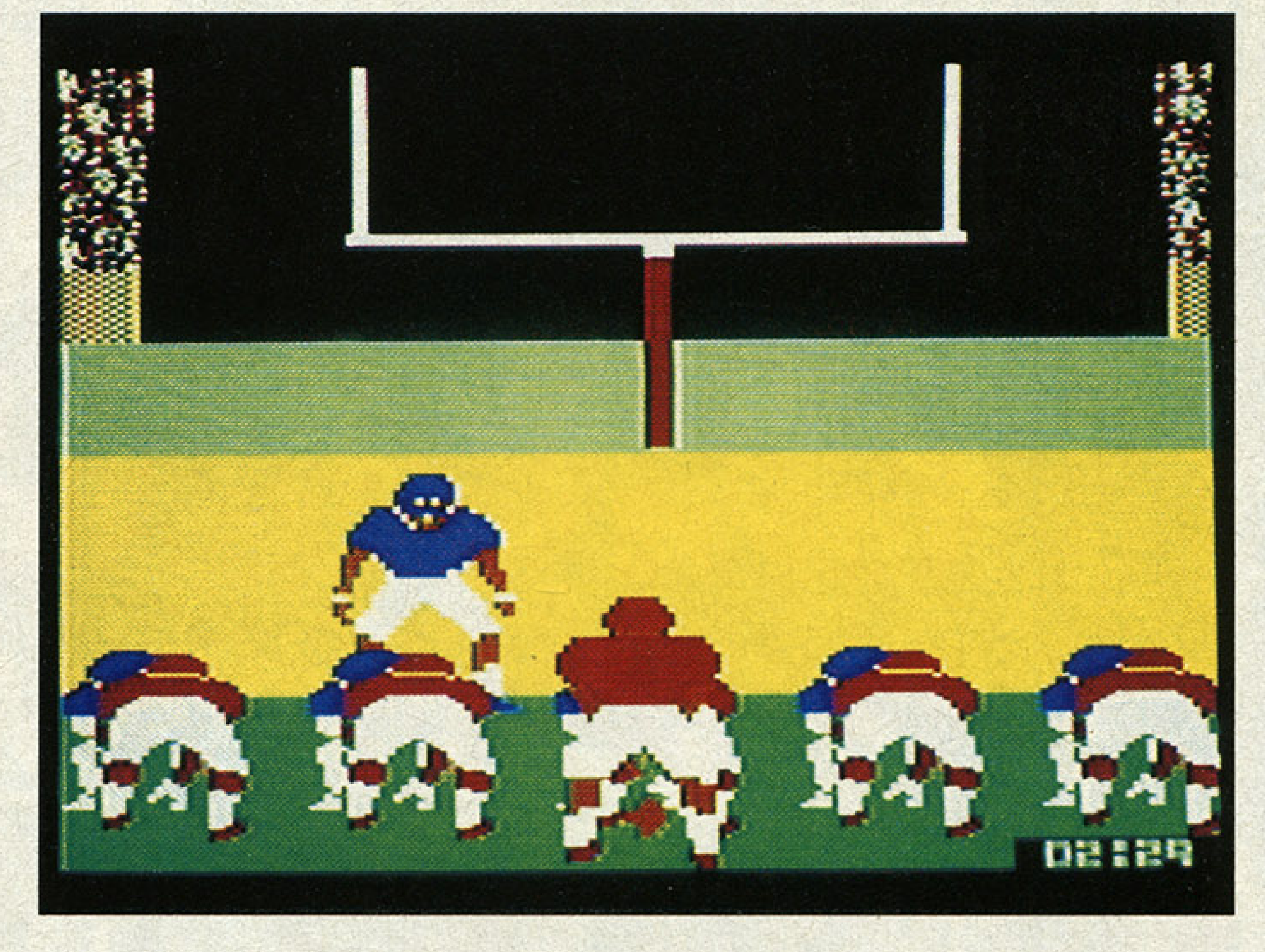
Championship Football



GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	49 ★	
HAPPY-WERTUNG	75 ★	

C 64 (Atari ST, Amiga)
Sport-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 bis 79 Mark (Diskette)
Football-Simulation mit realistischer 3D-Grafik





American Football gehört zu den amerikanischen Nationalsportarten. Selbst wenn man noch nicht viel davon gehört hat, kennt man die Bilder der stark gepolsterten Spieler und des langen Feldes mit den vielen Linien. Grob gesagt geht es darum, den eiförmigen Ball über die Grundlinie des Gegners zu tragen, oder ihn zwischen die Posten, aber über die Querlatte des Tores zu schießen. Das sind die einzigen Wege, um Punkte zu erzielen. Man hat jeweils drei Versuche, um 10 Yards zu gewinnen. Was für den ungeübten Zuschauer wie ein wildes Durcheinander aussieht, ähnelt in Wirklichkeit eher einer Art Rasenschach. Auf die verschiedenen Angriffsvarianten muß man die richtige Verteidigung parat haben.

Bevor es bei »Championship Football« zum eigentlichen Match kommt, kann man sich zuerst die Liga und sein Team aussuchen. Der Vorgang ist mit dem bei »Two on Two Basketball«, das vom gleichen Programmiererteam stammt, identisch. Danach erscheint das Hauptmenü, mit allen Angriffszügen. Unter Zeitdruck kann man sich seine Spieltaktik aussuchen und durch die Feedback-Funktion nach einem Spielzug auch die optimale Verteidigungstaktik auf den Angriff zeigen lassen. Das eigentliche Spiel haben die Programmierer auf das Notwendigste reduziert.

Man kann immer nur einen Spieler übernehmen, wodurch der Überblick etwas leidet. Um eine Aktion erfolgreich auszuführen, muß man sich möglichst präzise an die Kommandos in Form von Pfeilen auf dem Bildschirm halten. Sie zeigen an, wohin man laut Marschroute zu laufen hat. Was im Vergleich zu anderen Footballspielen positiv auffällt, ist die tolle 3D-Grafik. Man nimmt aktiv am Geschehen teil, und wird »lebensecht« von Gegnern angegriffen. So entsteht der Eindruck, wirklich auf dem Spielfeld zu stehen. Deshalb macht Championship Football wesentlich mehr Spaß als andere Spiele dieser Art, bei denen oft Langeweile aufkommt. Hier kann man aktiv eingreifen, so daß sich eine reizvolle Mischung aus Action und Taktik ergibt. (gn)

```
Front Porch                                                  Score: 0/4
stables, stands here. He's holding a bazooka pointing north.

>n
As you walk toward the house, a large black cat scurries across the path,
heading toward Johnny Carson's house.

Front Porch
You're standing on the front porch of the house. Next to the front door is a
regulation mailbox endorsed by Buck Palace. Beneath the mailbox is a doorbell
once rung by Sonny Tufts. To the south is a walkway.

>ring doorbell
The doorbell plays a tune from one of Uncle Buddy's films. You recognize the
title song from "10 1/2 Little Indians."

>ring doorbell
The doorbell plays a tune from one of Uncle Buddy's films. You recognize the
song from "It Came From the Neighbor's House."

>ring doorbell
The doorbell plays a tune from one of Uncle Buddy's films. You recognize the
love theme from "Chainsaw Chop Suey."

>
```

Hollywood Hijinx

GRAFIK	0 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	87 ★	



Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C 64, Macintosh, MS-DOS)
Text-Adventure
80 bis 90 Mark (Diskette)
Komik-Adventure im Film-Milieu

Die Hersteller von »Leather Goddesses of Phobos« stellen mit »Hollywood Hijinx« erneut ein Adventure vor, das von Gags, Anspielungen und Satire nur so wimmelt.

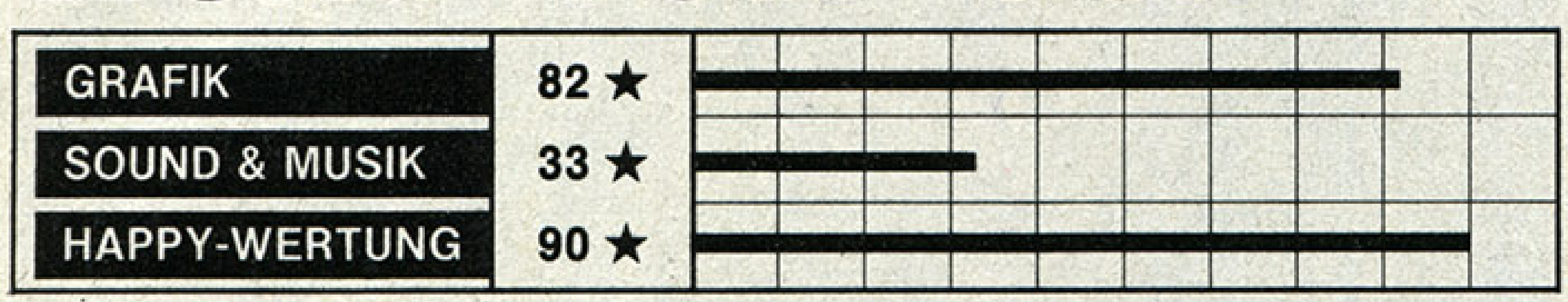
Eine entfernte Verwandte, Tante Hildegard Burbank, ist verstorben und hat ein seltsames Testament hinterlassen: Sie können Hildegards gesamten Besitz erben, wenn Sie eine Nacht in der Burbank-Villa verbringen und zehn Schätze und Erinnerungsstücke aus der Vergangenheit von Hildegards Mann Buddy Burbank finden.

Buddy war der Boß der legendären Burbank-Film-Studios, die durch Billig-Produktionen wie »Vampire Penguins«, »A Corpse Line« und »Meltdown on Elm Street« berühmt geworden sind. Als diese Art von billigem Unterhaltungsfilm Ende der siebziger Jahre nicht mehr erfolgreich war, stieg Buddy auf teurere Produktionen um und erfand beispielsweise Buck Palace, den kämpfenden Postboten, der immer auf der Jagd nach Gerechtigkeit ist. Buddy Burbank starb schon vor einigen Jahren und ist bei Film-Fans immer noch eine Kult-Figur. Die Burbank-Villa wimmelt nur so von alten Requisiten und Spezialeffekten, die Teil der gestellten Puzzles sind. Sogar die Türklingel spielt auf Knopfdruck die Titelmelodien aus Buddys besten und erfolgreichsten Filmen.

Dem Programm liegen, neben der Anleitung, eine Ausgabe eines Filmmagazins mit vielen Berichten über Buddy Burbank sowie eine Kopie des Testaments und ein Brief mit versteckten Hinweisen auf die einzelnen Schätze bei. Auch diese Beilagen sind vollgestopft mit Gags und Anspielungen auf echte Hollywood-Streifen. Der Programmierer scheint ein echter Kenner der Kino-Szene zu sein.

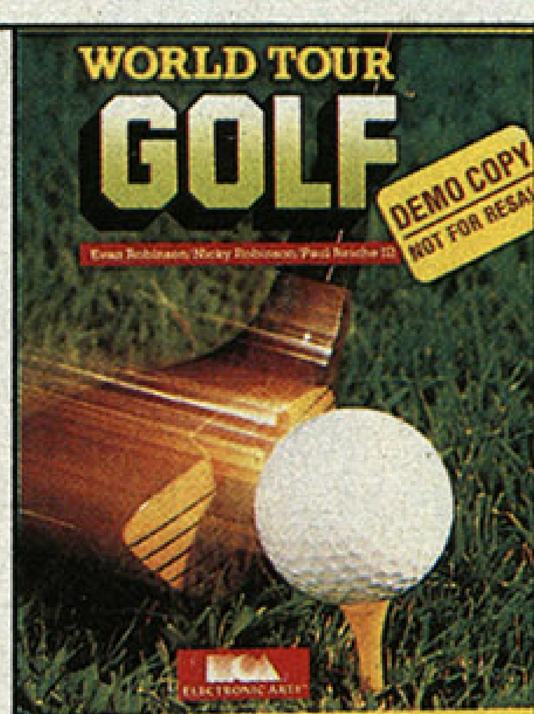
Hollywood Hijinx ist ein durchschnittlich schweres Adventure, das auch Einsteiger mit guten Englischkenntnissen nach einiger Zeit lösen können. Der professionelle Parser kommt mit fast jeder Eingabe zurecht und die ausgegebenen Texte zeugen von einem begabten Autor. Zusammengenommen ein Muß für alle englischsprechenden Adventure- und Kino-Freunde. (bs)

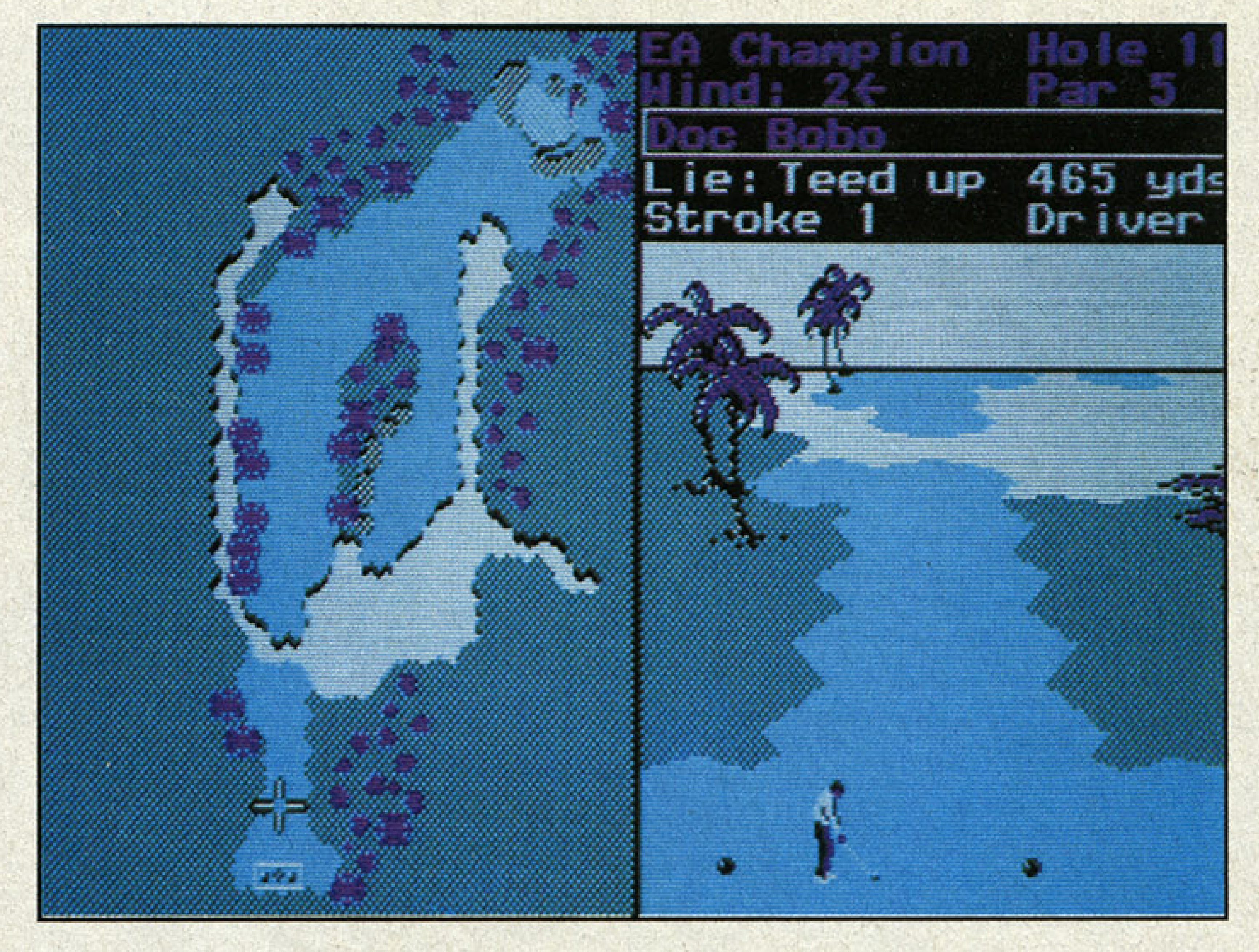
World Tour Golf



GRAFIK	82 ★	
SOUND & MUSIK	33 ★	
HAPPY-WERTUNG	90 ★	

MS-DOS (C 64)
Sport-Spiel
59 Mark (Diskette)
Vorläufiger Höhepunkt der Golf-Welle





Nein, die Welle der Golf-Simulationen ist noch lange nicht vorbei. Das jüngste Programm, in dem sich alles um einen kleinen weißen Ball, Schläger und Löcher dreht, nennt sich »World Tour Golf«. Das Spiel bietet vom Editor bis zur schicken 3D-Grafik so ziemlich alles, was man sich wünscht.

Knapp zwei Dutzend komplette Golfplätze mit jeweils 18 Löchern sind bereits auf der Diskette gespeichert. Darunter befinden sich Nachbildungen echter Golfplätze, aber auch fiktive Parcours. Und damit einem auch diese Auswahl nicht langweilig wird, kann man mit einem gelungenen Editor neue Plätze zusammenstellen. Insgesamt vier Golfer können dann spielen. Im Gegensatz zu anderen Programmen ist auch ein Spiel allein sehr kurzweilig. Man darf sich nämlich diverse Computer-Gegner zusammenstellen, deren Spielstärke bestimmen und die Burschen dann auch beim Spielen beobachten. Wählt man sich einen starken Kontrahenten, kann man ihm durchaus einige technische Feinheiten abschauen.

World Tour Golf hat noch einige andere neue Ideen auf Lager. So kann man sich auf einer Platzübersicht anzeigen lassen, wie weit der Ball mit dem gewählten Schläger ungefähr fliegen würde. Und wer es gerne riskant mag, kann einen »Overswing« wagen. Bei dieser Schlagtechnik fliegt der Ball entweder extra weit (wenn man Glück hat) oder man verhaut sich furchtbar (wenn man Pech hat).

Die getestete MS-DOS-Version läßt grafisch sowie spielerisch keine Wünsche offen und ist eine Klasse besser als »World Championship Golf«. Außerdem ist sie zu einem für PC-Verhältnisse sehr günstigen Preis erhältlich.

Die spielerischen Details sind Klasse und die flotte Grafik schöpft die Fähigkeiten des Computers, der mindestens 256 KByte RAM und eine Grafikkarte haben muß, gut aus. Wenn die angekündigte C 64-Umsetzung genauso stark wird, dann brechen sehr schwere Zeiten für »Leader Board« an. Im Lauf des Jahres erscheint jüngsten Gerüchten zufolge vielleicht sogar eine Amiga-Adaption. (hl)

Bomb Jack II

GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	70 ★	
HAPPY-WERTUNG	71 ★	



C 64 (Schneider CPC, Spectrum, C 16)
Geschicklichkeits-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Gut konzipiertes Plattform-Spiel

Kein erfolgreiches Programm ohne Nachfolger: 1986 sorgte das Sammel- und Hüpf-Spiel »Bomb Jack« für Wirbel, das durch die hervorragenden Schneider- und Spectrum-Versionen angenehm und durch die schlimme C 64-Umsetzung negativ auffiel.

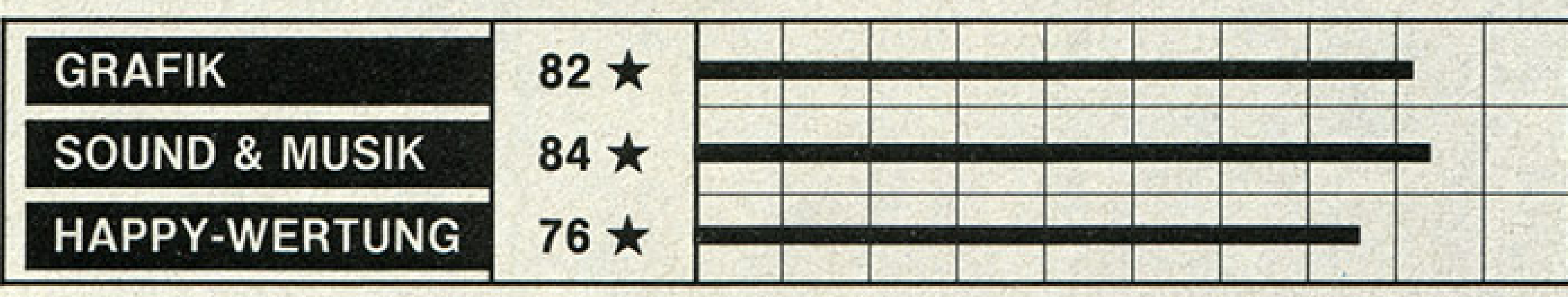
Die Fortsetzung »Bomb Jack II« verquickt ein ähnliches Spielprinzip recht geschickt mit neuen Elementen. Der Titelheld Jack muß Bild für Bild Goldsäcke aufsammeln, die aber von Monstern bewacht werden. Nach einiger Zeit verwandeln sich die Biester in noch stärkere Scheusale. Jack kann sich dank Feuerknopf-Einsatz aber auf einen Kampf mit den bösen Buben einlassen. Die momentanen Energie-Reserven von Jack und seinem Gegner werden dabei mit Balken angezeigt.

Jack muß immer von einer Plattform zur anderen springen. Das Besondere ist aber, daß er nicht diagonal, sondern nur waagrecht und senkrecht hüpfen kann! Bei den zirka 40 Bildern muß man deshalb regelrechte Taktiken entwickeln, um bestimmte Stellen überhaupt zu erreichen. Doch damit nicht genug: Um zu anständigen Punktzahlen zu kommen, muß Jack mindestens sechs von insgesamt zehn Goldbeuteln in einer bestimmten Reihenfolge erbeuten. Erwischt er sogar alle zehn, winkt ihm zusätzlich ein Extra-Leben.

Bomb Jack II spielt sich recht gut, ohne daß es vollends begeistern kann. Wer gute Geschicklichkeits-Spiele mag, wird aber sehr auf seine Kosten kommen; als Gratis-Beigabe wird nämlich das erste Bomb Jack-Spiel beigelegt.

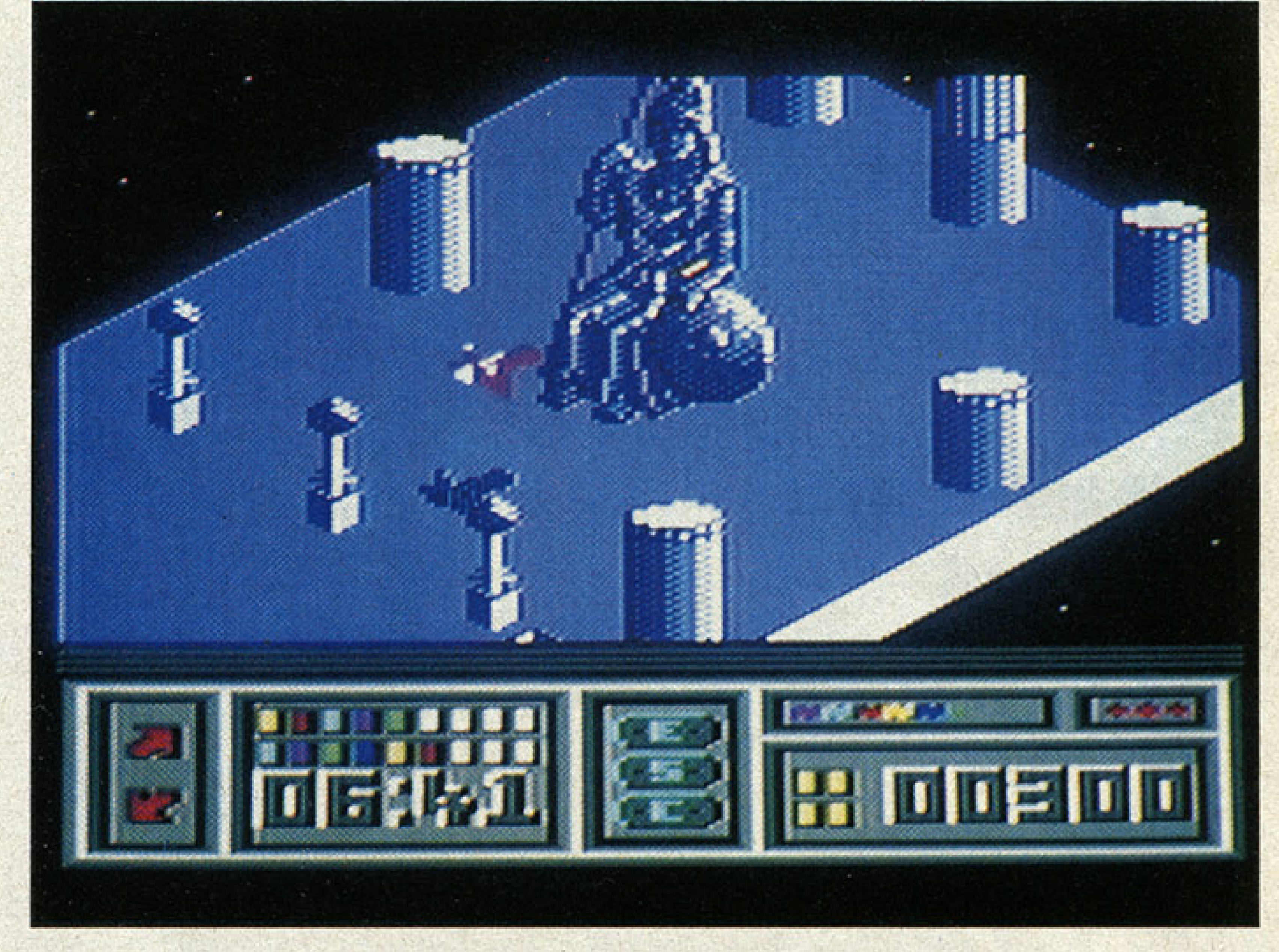
Die C 64-Version hat eine nette Titel-Melodie und die besseren, deutlicher zu erkennenden Sprites, während man beim Schneider CPC mit wesentlich mehr Hintergrundgrafiken verwöhnt wird, aber ohne Titelmusik auskommen muß. Das Spiel kann aber durchaus fesseln und nicht zuletzt dank der kostenlosen Zugabe ruhigen Gewissens von uns empfohlen werden. Die raffinierte Steuerung, die Diagonal-Sprünge verbietet, sorgt dafür, daß Bomb Jack II sich von der Masse der Hüpf-Spiele abhebt. (hl)

Leviathan



C 64
Action-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Tolles Scrolling mit 3D-Effekt





Neues aus dem nie ermüdenden Kampf der Weltraum-Wesen gegen die Menschheit gibt es bei »Leviathan«. Doch wer jetzt auf eine bombastische Science-fiction-Hintergrund-Story wartet, wird enttäuscht. In der Anleitung findet sich lediglich der Hinweis, daß Leviathan durch das Video-Clip »Rough Boy« von ZZ Top inspiriert wurde. Ansonsten heißt es einfach: Alles abschießen, was sich bewegt.

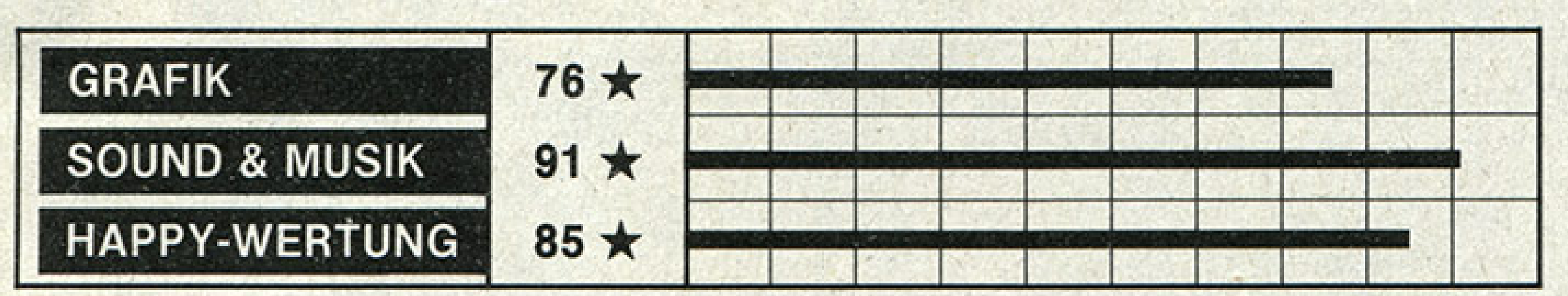
Gespielt wird auf drei verschiedenen Ebenen: einer Mondlandschaft, einer Stadt und einer Art griechischem Tempel, der im luftleeren Raum zwischen den Galaxien schwebt. Alle drei Ebenen sind sehr umfangreich und müssen einzeln in den C 64 geladen werden. Dadurch ist es aber auch erlaubt, bei jeder beliebigen Zone anzufangen.

Die Landschaften werden diagonal vom Spieler überflogen. Im Gegensatz zu Spielen wie »Zaxxon« dürfen Sie bei Leviathan selber bestimmen, wie schnell Sie über die Landschaft fliegen. Außerdem können Sie jederzeit wenden und auch noch seitwärts fliegen, was sich als recht nützlich erweist. So lassen Sie nämlich die tödlichen Strahlen Ihrer Laserkanone auch ins letzte Eckchen dringen.

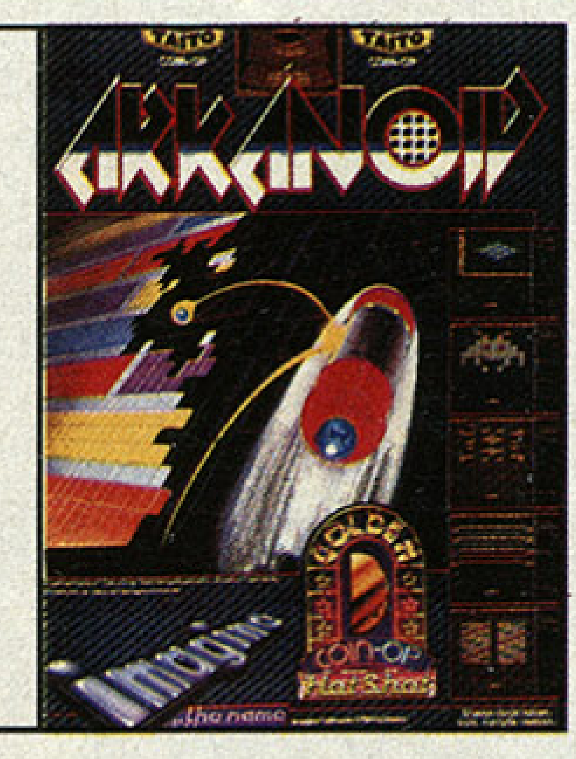
Neben zahlreichen Hindernissen auf den Oberflächen und den mannigfach herumfliegenden Gegnern hat der Spieler noch mit der Zeit und der Benzinuhr zu kämpfen. Jede Ebene muß innerhalb eines Zeitlimits von allen Bösewichten befreit sein. Außerdem sollte man regelmäßig nachtanken, indem man entweder Benzin-Würfel abschießt oder auf bestimmten Flächen landet. Technisch ist Leviathan sehr gut gelungen, gerade in den Punkten Scrolling und 3D-Effekt. Dafür ist die grafische Gestaltung teilweise etwas unübersichtlich, da man doch zu viele Details in die einzelnen Bilder packen wollte. Musik und Sound entsprechen voll dem hohen Standard, den sich viele englische Software-Hersteller selbst gesetzt haben. Leviathan ist ein solides, wenn auch recht schweres Action-Spiel, das vor allem durch die Grafik und die kauzigen Soundeffekte auffällt.

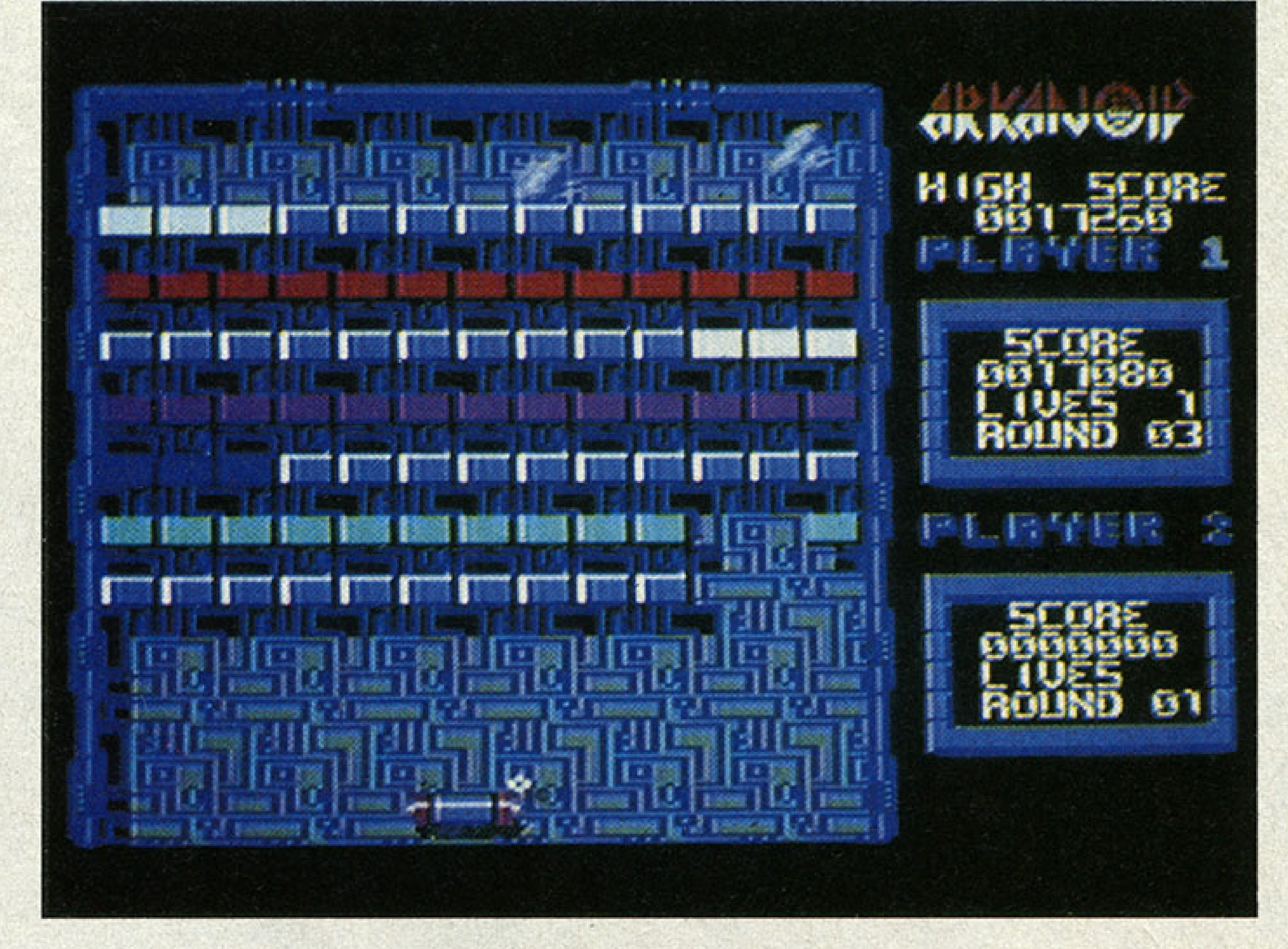
(bs)

Arkanoid



C 64 (Atari ST, Spectrum)
Geschicklichkeits-Spiel
39 Mark (Kassette)
59 bis 79 Mark (Diskette)
Auslöser der Breakout-Welle





Arkanoid« ist der Vater aller neuen Breakout-Spiele, die diese Ausgabe gleich stapelweise bevölkern. Als Arkanoid vor einigen Monaten in den Spielhallen erschien, hielt man den Hersteller für verrückt. Die mehrere Jahre alte Idee von Breakout wieder aufzuwärmen, konnte eigentlich nur schiefgehen. Doch die Spielhallen-Fans hielten sich nicht an diese Prognosen und machten Arkanoid zu einem der erfolgreichsten Automaten.

Das Original-Arkanoid hat eine nette Hintergrundstory: Der Dimension Changer hat das große Raumschiff Arkanoid zerstört. Nur eine kleine Vaus-Kapsel konnte dem Desaster entfliehen. Nun muß sich die Vaus-Kapsel durch 32 verschiedene Verteidigungs-Ebenen durchschlagen, um danach dem Dimension Changer gegenüberzutreten.

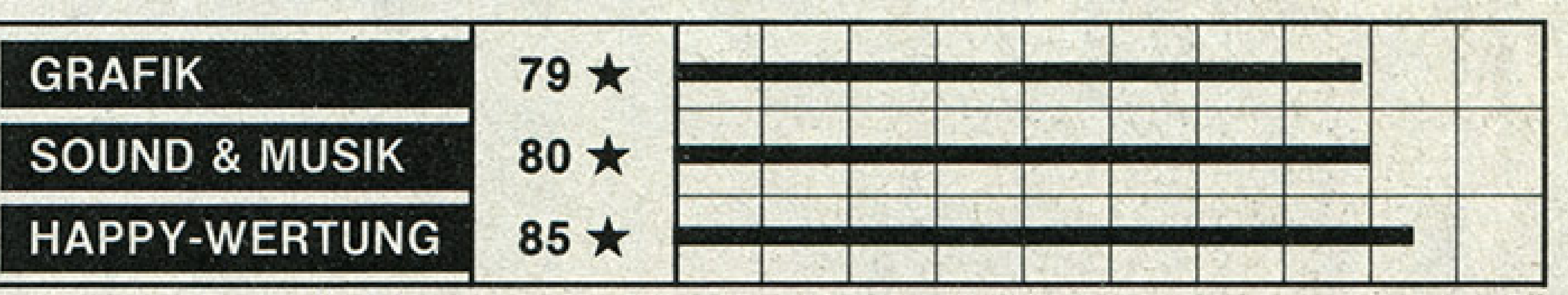
Die 32 Ebenen bestehen aus vielen rechteckigen Blöcken, die mit einer Energiekugel zerstört werden müssen. Die Vaus-Kapsel bildet eine Art Tennis-Schläger, mit dem man den Ball auf diese Blöcke schleudert. Hinter manchen Blöcken versteckt sich jeweils eines von sechs Extras. Kann man so ein Extra mit der Vaus-Kapsel auffangen, gibt es eine zusätzliche Ausstattung. Mal handelt es sich um eine Ersatz-Kapsel, mal wird die Vaus-Kapsel breiter oder erhält eine Laser-Kanone.

Die C 64-Version von Arkanoid kann sowohl mit Joystick oder Tastatur, wie auch mit Paddle oder Maus (nur die NCE-Maus) gespielt werden. Im Test erwies sich die Joysticksteuerung als recht unpräzise. Der wahre Spielspaß kommt nur mit Maus oder Paddle auf.

Ansonsten ist Arkanoid eine der gelungensten Umsetzungen eines Spielautomaten. Grafisch und spielerisch sind alle Elemente des Originals vorhanden. Die Sensation ist allerdings der Sound, der sowohl bei der Titelmusik (unglaublich echt klingende Rhythmus-Maschine) wie bei den Effekten im Spiel alles andere auf dem C 64 schlägt. Ein großes Lob an Sound-Programmierer Martin Galway.

Wer das »Original« möchte, das eine ganze Lawine von Imitationen nach sich zog, kommt um Arkanoid nicht herum. (bs)

Krakout





C 64 (Schneider CPC, Spectrum, MSX)
Geschicklichkeits-Spiel
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Ideenreiche Breakout-Variante

Das gute alte »Breakout« kennt wohl noch jeder: Der Spieler steuert einen Schläger, mit dem man einen Ball erwischen muß, der seinerseits Brocken aus einer Wand herausschlägt. Dieses Uralt-Thema wurde erfolgreich wiederbelebt. Inspiriert durch den Spielautomaten »Arkanoid« präsentiert sich »Krakout« als eine Art Super-Breakout mit vielen neuen Extras.

Das Ziel ist gleichgeblieben: In jedem von insgesamt 100 Bildern müssen Sie eine Mauer, die aus verschiedenfarbigen Ziegelsteinen besteht, Stück für Stück abtragen. Zu diesem Zweck ist ein Ball im Spiel, der bei jeder Berührung mit der Mauer ein Stück aus ihr herausschlägt. Indem Sie den Ball mit dem Schläger treffen, behalten Sie ihn im Spiel.

Das wäre an und für sich recht langweilig, wenn sich die Programmierer nicht viele Gags hätten einfallen lassen. Indem man bestimmte Ziegelsteine oder herumhuschende Sprites trifft, ergeben sich die verrücktesten Situationen. Durch »Glue« bleibt der Ball jedesmal am Schläger kleben und wird erst durch Feuerknopfdruck wieder losgelassen. Bomben zerbröseln alle Ziegelsteine in ihrer Nachbarschaft, ein Schild schützt Ihren Schläger, mit einer Rakete kann man eine ganze Reihe von Ziegelsteinen abschießen und es kann sich sogar eine zeitlang eine Extra-Mauer bilden, so daß der Ball das Spielfeld nicht verlassen kann! Die Sprites bringen bei Berührung Extra-Punkte, können Ihren Schläger aber auch paralysieren oder einen zweiten Ball herbeizaubern.

Den Schwierigkeitsgrad des Spiels wählt man in einem Menü selbst aus. Neben der Geschwindigkeit kann man hier einige witzige grafische Effekte ein- und ausschalten.

So simpel das Spielprinzip auch ist — Krakout ist ein absoluter Renner in unserer Redaktion. Spiele in dieser Art sind momentan sehr in Mode, aber Krakout hat trotzdem gute Erfolgschancen. Die Programmierer haben sich wirklich sehr viele Extras einfallen lassen und das Spiel auch technisch sehr gut gestaltet. (hl)

RUSH WARE

Online with the trend.

SOFTW





MASTERS OF THE UNIVERSE

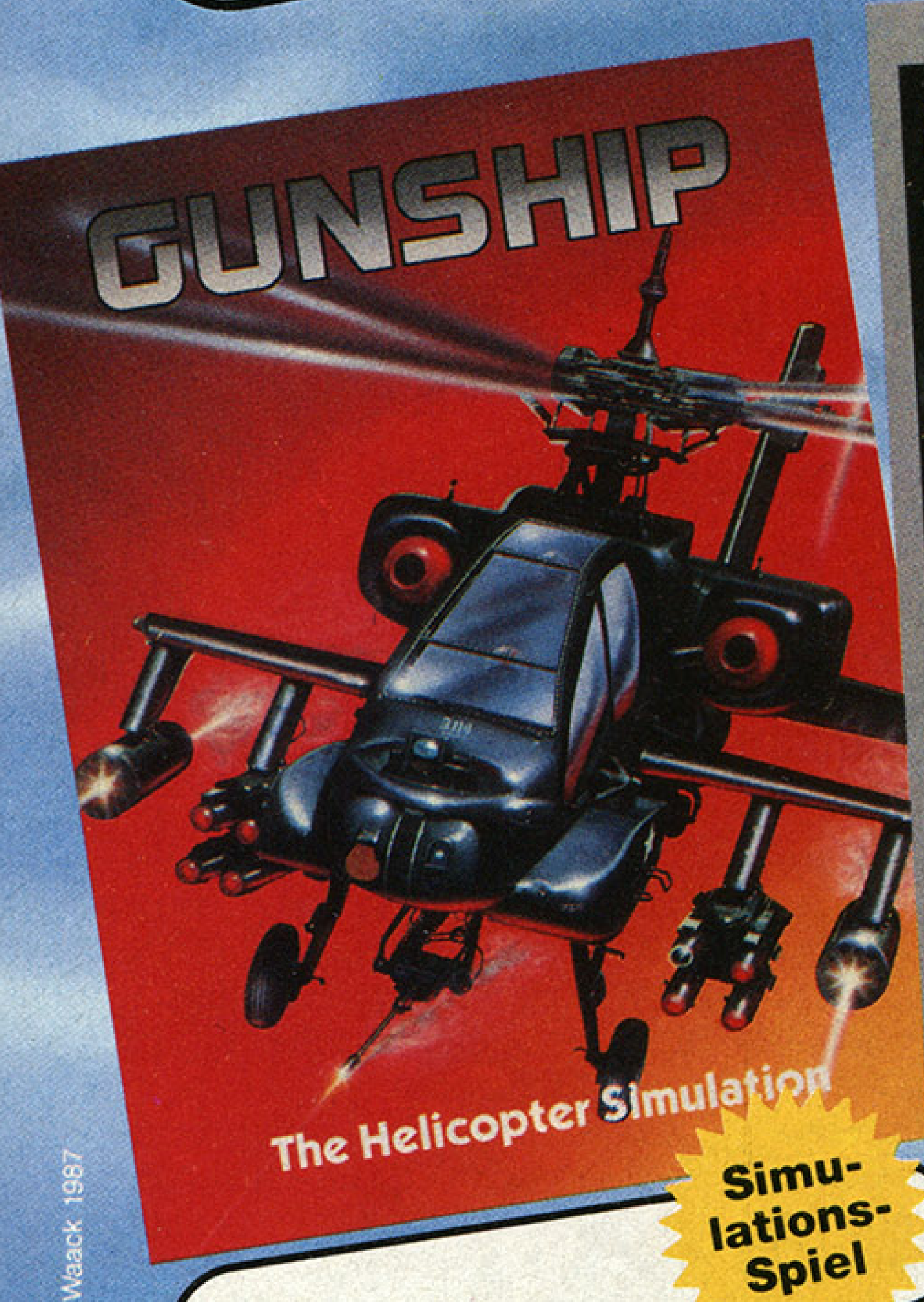
CBM64/128

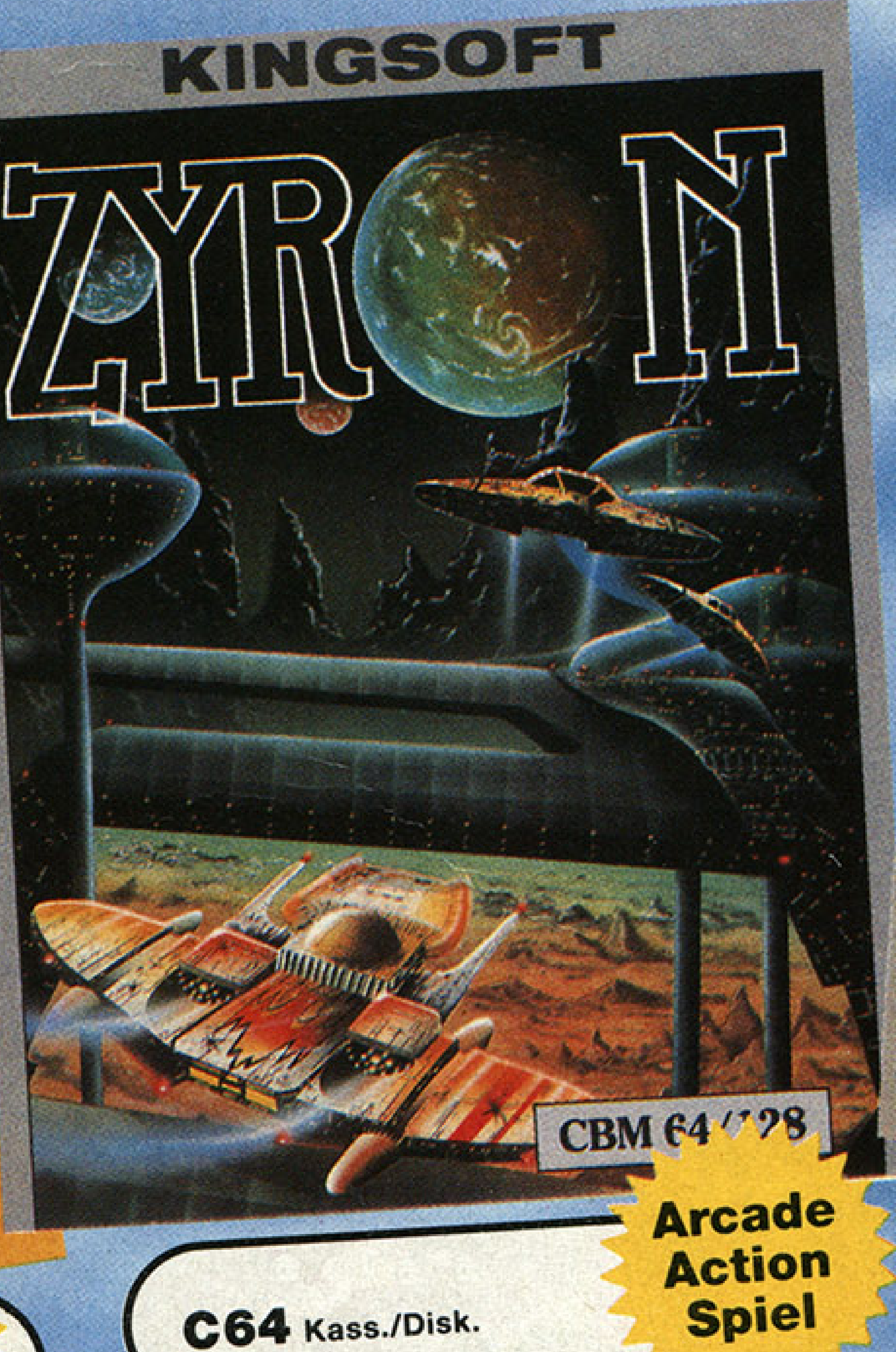
SUPER ADVENTURE

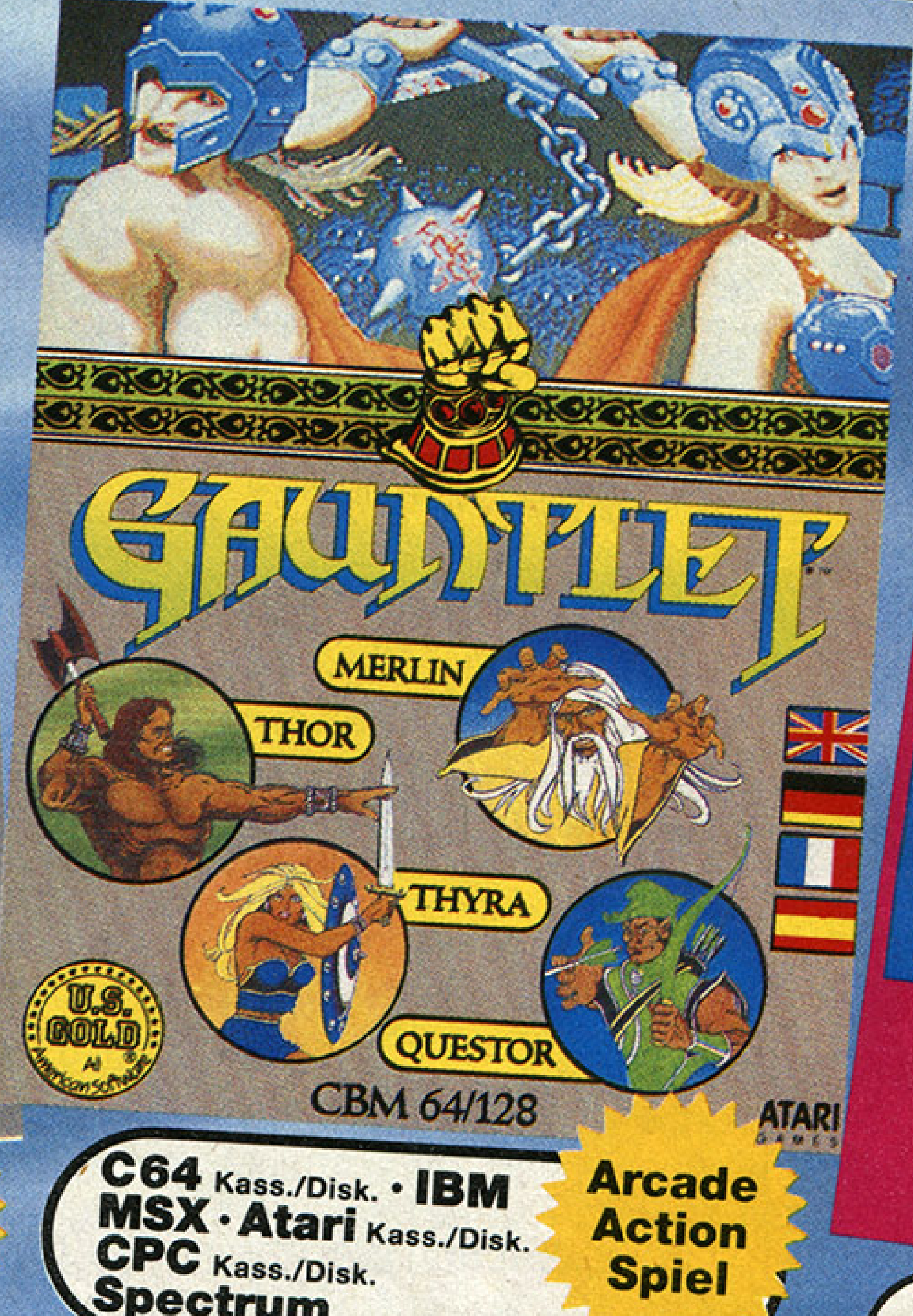
C64 Kass./Disk.
Spectrum

Arcade Action Spiel









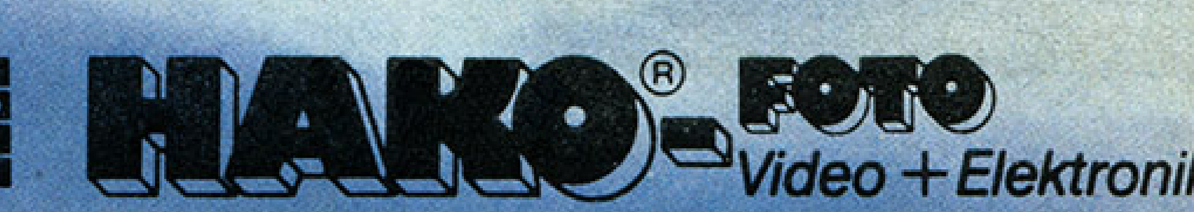
C64 Kass
Atari ST

Luckau & Waack 1987

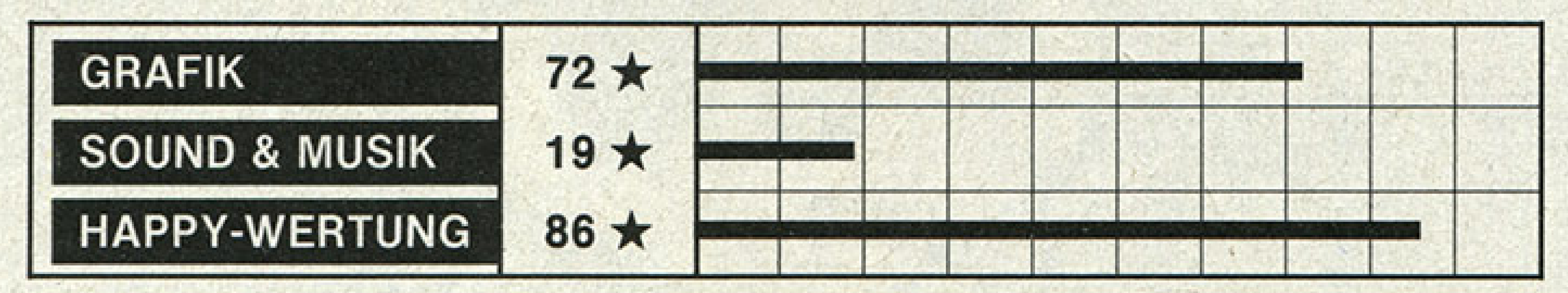
RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:







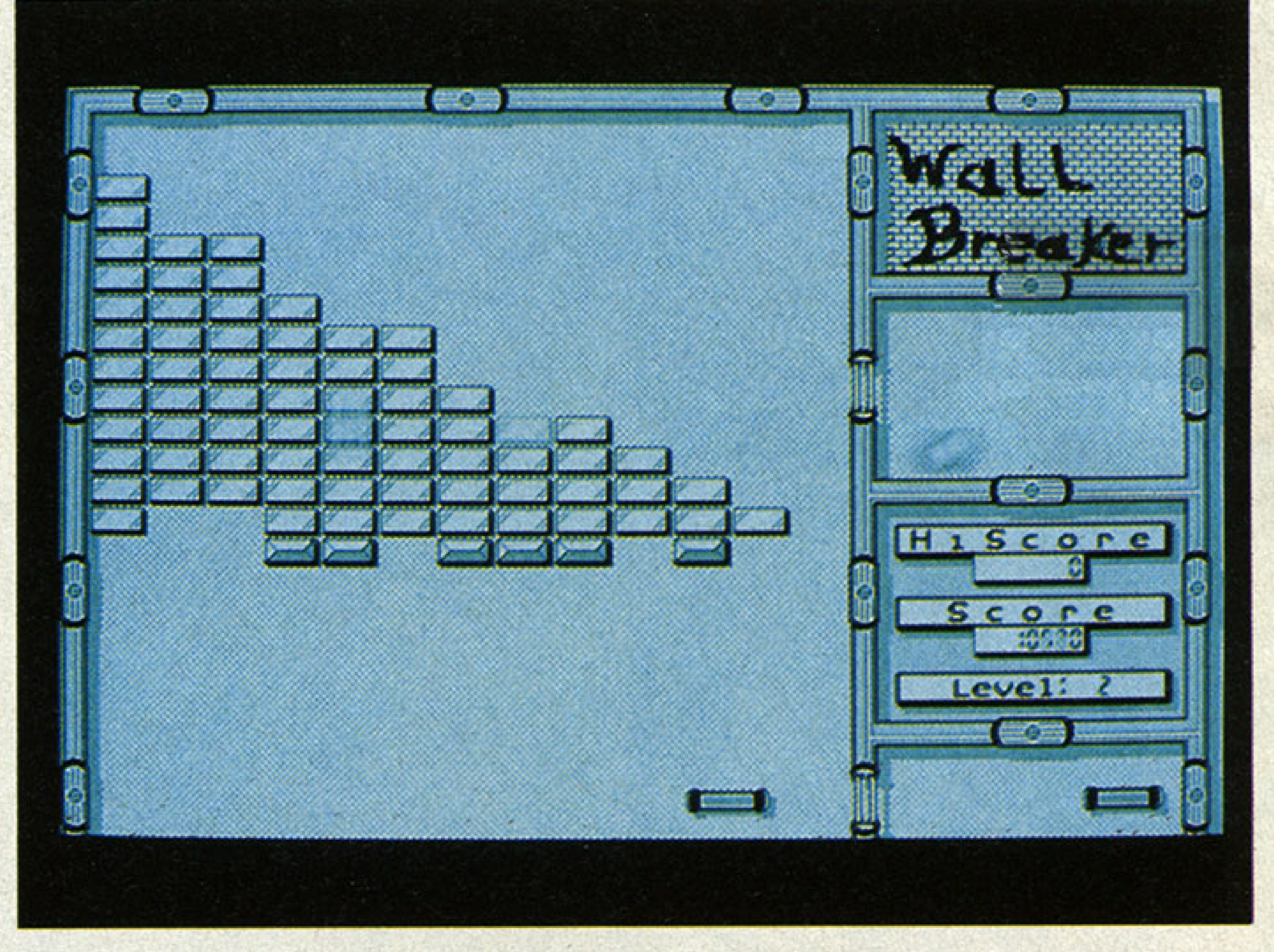
Wall Breaker



GRAFIK	72 ★	
SOUND & MUSIK	19 ★	
HAPPY-WERTUNG	86 ★	

Atari ST (Amiga)
Geschicklichkeits-Spiel
59 Mark (Diskette)
Tolle Breakout-Variante mit Editor





Auf einer der vorherigen Seiten können Sie einen Test zu »Arkanoid« lesen, einer modernen Variante des alten Breakout-Spielprinzips. Bälle mit Schlägern auf Mauern zu werfen, scheint wirklich sehr in Mode zu sein, denn für den Atari ST gibt es mit »Wall Breaker« auch eine Variante dieses Spieltyps.

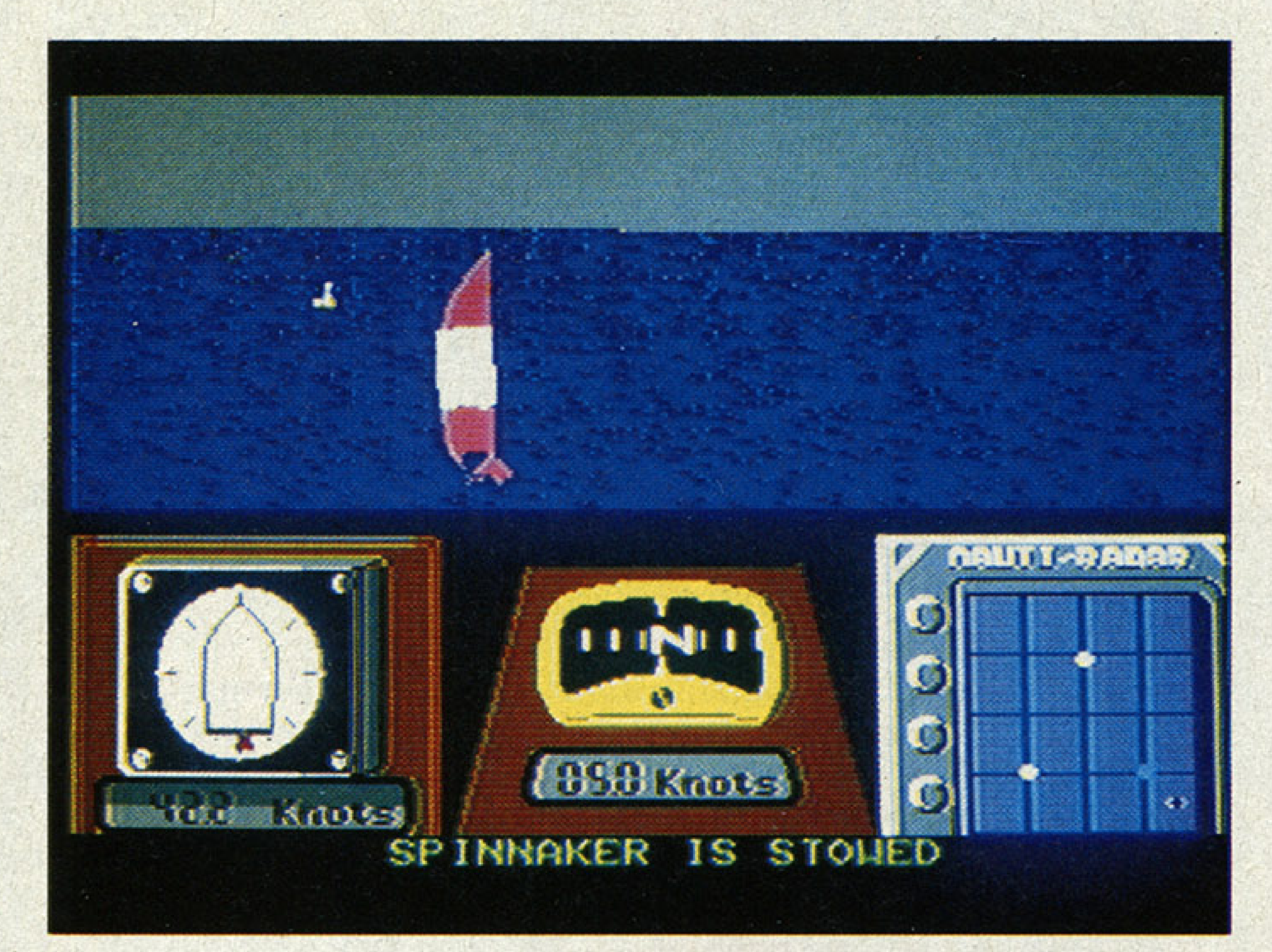
Das Programm wurde in Deutschland geschrieben und läuft nur mit einem monochromen Monitor. Das ist recht erfreulich, da die meisten ST-Spiele unbedingt einen Farb-Monitor voraussetzen und gute Spiele für den Schwarzweiß-Bildschirm rar sind. Wie bei Arkanoid steht der Schläger, den Sie steuern, am unteren Bildrand und kann nach links und rechts bewegt werden. Das Spielgefühl ist dadurch sehr gut, was auch an der präzisen Steuerung mit der Maus liegt.

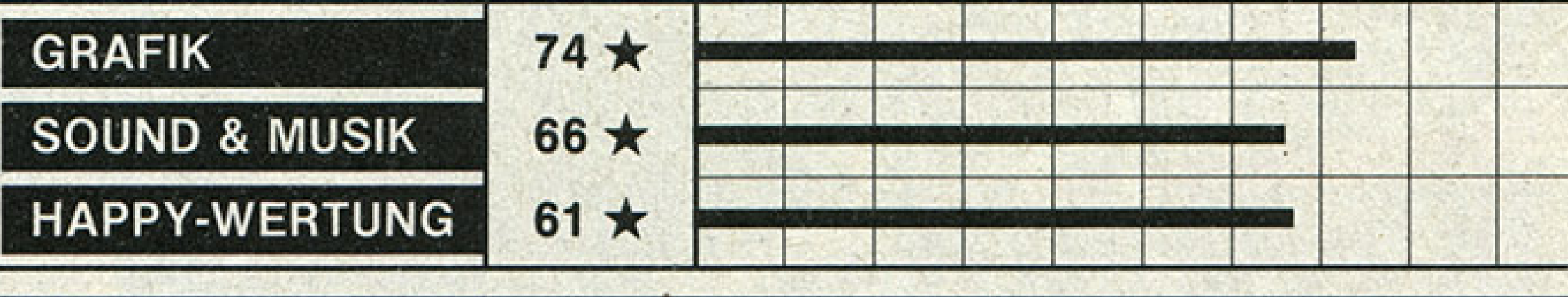
Wall Breaker bietet einige Extras. Indem Sie herabfliegende Spezial-Steine aufsammeln, können Sie Extra-Leben oder Punkte-Boni kassieren, einen größeren Schläger bekommen oder einen Level überspringen. Der Ball kann auch für genaues Zielen am Schläger kleben bleiben oder sich in einen Laser verwandeln, mit dem Sie nebenbei noch Steine abschießen können. Am schönsten wird es, wenn Sie ein »H«-Symbol (Hilfe) erwischen: Dann steuert das Programm den Schläger so lange vollautomatisch, bis er ein anderes Extra erwischt!

Das Programm hat 50 Bilder, die man dank eines leicht zu bedienenden Editors beliebig verändern darf. Sie können so eine ganz neue Daten-Diskette anlegen und ein völlig neues Spiel mit Ihren eigenen Bildern schaffen.

Wall Breaker hat ähnliche Qualitäten wie Arkanoid. Der Programmierer ist von diesem Spiel offensichtlich stark inspiriert worden, einige Levels sehen genauso wie beim Vorbild aus. Man muß es gespielt haben, um die Faszination des Programms zu spüren. Allen Atari-Besitzern sei der tolle Geschicklichkeits-Test wärmstens empfohlen; Amiga-Fans müssen noch ein wenig auf eine Umsetzung für ihren Computer warten. (hl)

Sailing





GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	66 ★	
HAPPY-WERTUNG	61 ★	



C 64 (Schneider CPC)
Sport-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Segel-Simulation

Punktejagd mit Mastbruch und Klabautermann — das Sport-Spiel »Sailing« sorgt für diese ungewöhnliche Kombination. In zehn Rennen müssen Sie sich gegen die Segelboote anderer Nationen behaupten. Wer siegt, kassiert viele Punkte, klettert in der Rangliste einen Platz nach oben und kann neue Gegner zu einem Segel-Duell herausfordern.

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie eine langfristige Wettervorhersage, anhand der Sie ein möglichst gutes Schiff zusammenstellen müssen. Vor jedem Rennen können Sie sich das Boot Ihres Gegners ansehen, um dort vielleicht eine gute Idee abzukupfern.

Die Rennen laufen immer gleich ab: Sie müssen Ihr Segelboot in einem Dreieckskurs um drei Bojen herumsteuern und dabei schneller als der computergesteuerte Konkurrent sein. Von Rennen zu Rennen ändern sich die Wind- und Wetter-Verhältnisse.

Sie sehen das Meer in wunderbar perspektivischer Grafik vor sich auf und ab schaukeln. Dieser Effekt ist so überzeugend gelungen, daß man fast schon seekrank werden kann. Eine Anzeige verrät, aus welcher Richtung und wie stark der Wind bläst. Sie müssen das Boot so steuern, daß es den Wind möglichst im Rücken hat, ohne vom Kurs abzukommen. Durch Hissen des Spinnaker-Segels kann der Segler sein Höchsttempo erreichen.

Sailing ist eine sehr kurzweilige Segelboot-Simulation, die nicht zu hundert Prozent realistisch, aber sehr spielbar ist. Die Wettrennen gegen die zahlreichen Computer-Gegner sind dank der effektvollen 3D-Grafik recht spannend. Leider bietet das Programm auf Dauer wenig Neues: Die Rennstrecke sieht immer gleich aus. Andererseits kann man am Boot viel herumexperimentieren und die Auswirkungen bei diversen Wetterverhältnissen ausprobieren.

Das Programm hat ein gutes Konzept, macht auch Spaß, verliert aber nach einer Weile von seinem Reiz. Ein Tip für alle Landratten, die ein etwas ausgefallenes Sport-/Geschicklichkeits-Spiel suchen und natürlich für Segel-Fans. (hl)

Kurz und bündig

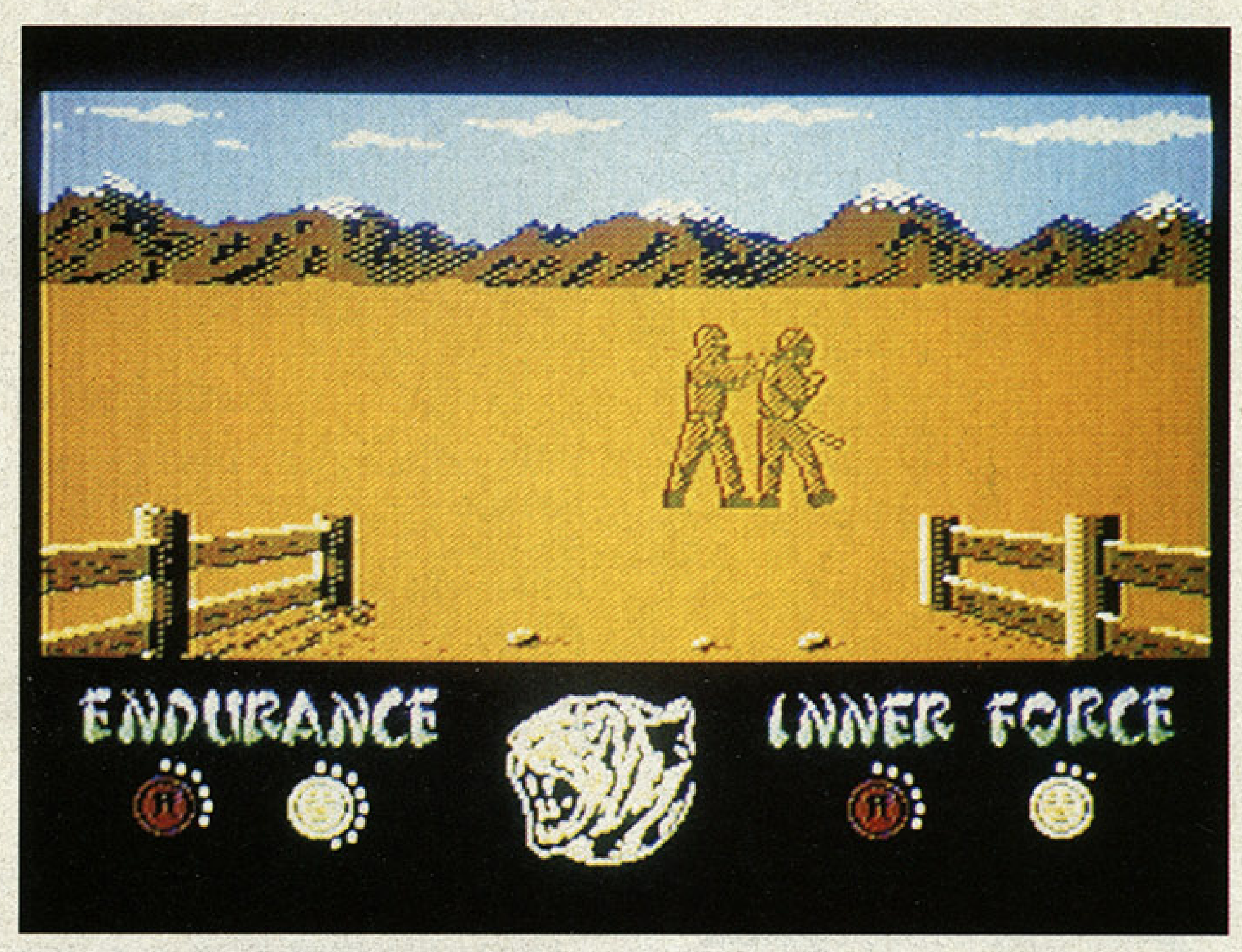
Diesen Monat konnten wir Umsetzungen für fast alle Computertypen in der Redaktion begrüßen. So wurde beispielsweise für die MSX-Computer der C 16-Hit »Winter Olympiade« umgesetzt. Allerdings sieht die neue Version nicht ganz so gut aus, wie das C 16-Original. Trotzdem ein tolles Sportspiel für MSX-Computer-Besitzer.

Natürlich gibt es auch etwas Neues für den C 16. »The Way of the Tiger«, ein dreiteiliges Karate-Spiel, ist auf den kleinen Commodore umgesetzt worden. Diese Version funktioniert auch auf dem Plus/4. Animation und Scrolling sind trotz des geringen Speichers technisch vorbildlich, auch wenn das Spiel doch etwas hinter der C 64-Version zurückstecken muß.

Für Schneider CPC gibt es gleich zwei exzellente Umsetzungen. Die eine ist »Koronis Rift« von Lucasfilm. Koronis Rift gehört in den C 64- und Atari XL-Versionen immer noch zu den absoluten Lieblingsspielen in unserer Redaktion. Auch von der Schneider-Version sind wir begeistert, kann sie doch mit einer unglaublich schnellen 3D-Grafik aufwarten. Ein wirklich heißer Tip für alle Schneider CPC-Besitzer. Eine Spectrum-Version ist übrigens in Vorbereitung.

Auch »Starglider«, das 3D-Vektor-Grafik-Spiel, gibt es jetzt für Schneider CPC. Diese Version läßt sich qualitativ zwischen der fantastischen ST- und der müden C 64-Version einordnen. Die Schneider-Version vollbringt technisch zwar keine Wunder, ist aber für Action-Liebhaber durchaus interessant und wesentlich flotter als die C 64-Umsetzung. Starglider gibt es demnächst auch für den Amiga.

Aus dem Bereich der Flugsimulationen kommt der Hubschrauber-Simulator »Tomahawk«, der jetzt sowohl für den C 64 wie für die Atari XL/XE erschienen ist. Die C 64-Version muß etwas gegenüber dem vor kurzem erschienenen »Gunship« zurückstecken, während die Atari-Version augenblicklich konkurrenzlos ist, da es für diesen Computer Gunship nicht gibt. Mit recht schneller 3D-Vektor-Grafik und abwechslungsreichen Missionen ist Tomahawk nicht nur für Simulations-Freunde, sondern auch für Action-Spieler interessant, die gerne etwas anspruchsvollere Programme haben.



Neu auf dem C 16: Die Karate-Trilogie »Way of the Tiger«

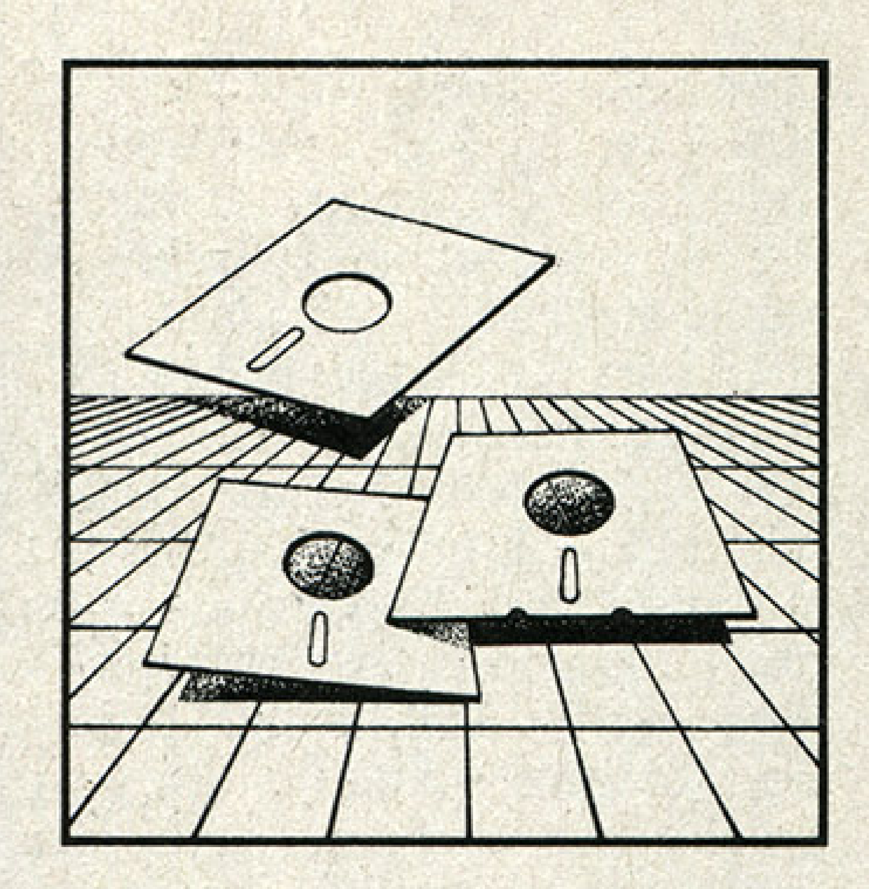


»Koronis Rift« ist nun auch für Schneider CPC erhältlich

Für 16-Bit-Computer gibt es zwei größere Neuerscheinungen: »Alternate Reality: The City« erscheint nun in einer erweiterten Version für den Atari ST; eine Amiga-Adaption soll demnächst folgen. Für den Amiga ist nach langer Wartezeit nun auch »Winter Games« erhältlich. Diese Version der Winter-Olympiade ist praktisch mit der Atari ST-Umsetzung identisch, lediglich beim Biathlon gab es eine wesentliche Veränderung: Der Bildschirm scrollt jetzt, anstelle ruckhaft zwischen mehreren Bildern umzuschalten. Grafik und Sound nutzen den Amiga zwar nicht vollkommen aus, sind aber sehr gut.

Adventure-Freunde mit MS-DOS-Computern aufgepaßt: Die Level-9-Adventures »Jewels of Darkness« und »Silicon Dreams« sind jetzt auch für IBM und Kompatible erhältlich. Hardware-Voraussetzung ist eine Grafik-Karte mit CGA-Standard.

Zum Schluß noch eine interessante Meldung aus dem Billigspiel-Lager: Der Software-Klassiker »Impossible Mission« ist jetzt für den C 64 zum Preis von 10 Mark auf Kassette (20 Mark für Diskette) erhältlich. Impossible Mission kann heute noch durch seine exzellente Grafik und Sprachausgabe überzeugen. Wer sich für wenig Geld ein technisch hervorragendes, langfristig motivierendes Spiel kaufen möchte, sollte hier zugreifen. (bs)



Die Aliens-Gewinner

Mit eiskalten Grüßen aus dem Kosmos präsentieren wir Euch hier die Gewinner des »Aliens«-Wettbewerbs in Zusammenarbeit mit Activision. Je ein Computerspiel geht an:

Björn Angell, Oberkirch
Karsten Beckmann, Gladbeck
Robert Buchberger, Unterhaching
Ralf Danylyschyn, Geislingen/Steige
Ingo Dombrowski, Ennepetal
Sascha Eichholz, Bad-Brückenau
Boris Galka, Oldesloe
Roland Geschker, Neubiberg
Olaf Jedrzejczyk, Berlin 26
Gerrit Joppe, Berlin 48
Anna Krieger, Aurich
Clemens Lott, Villingen
Patrik Moesch, CH-Reinach
Irmtraut Odenwald, Waghäusel 2
Oliver Schöll, Rösrath/Forsbach
Markus Schubert, Bochum 6
Claudia Seibel, Rüsselsheim
Stephan Skott, Löhne 1
Stefan Sziedel, Hamburg 93
Jürgen Wittmann, Nürnberg 10

Diese Leser gewannen je einen Activision-Pullover:

Dirk Götzen, Damme
Holger Leuthe, Meersburg
Markus Titz, A-Wien

An die folgenden fünf Adressen geht je ein Aliens-Poster:

Wolfgang Benka, Geretsried 2
Michael D'heur, Willich 3
Dirk Gratzer, Köln 71
Jörg Redder, Ansberg 2
Johannes Votara, Stuttgart 1

Wir bedanken uns für die rege Teilnahme und wünschen den Gewinnern viel Spaß mit ihren Preisen. (hl)

Spiele-Sechserpack

Elite Systems hat eine neue Spiele-Sammlung (Compilation) zusammengestellt. Für 39 Mark (Kassette) beziehungsweise 59 Mark (Diskette) können C 64-, Schneider CPC- und Spectrum-Besitzer »6-Pak« kaufen. Zum Preis von einem Programm erhält man folgende Spiele: »Antiriad« (tolles Action-Adventure), »Jet Set Willy II« (Kletterspiel-Klassiker), »Scooby Doo« (Spiel um den gleichnamigen Comic-Hund), »Split Personalities« (Packendes Puzzle mit Politiker-Köpfen) und »Fighting Warrior« (Kampfsport). Als sechster Titel war eigentlich das Ballerspiel »1942« vorgesehen, das aber mittlerweile in Deutschland indiziert wurde. Speziell für den hiesigen Markt hat sich Elite »Bomb Jack« als Ersatztitel einfallen lassen und als Zugabe ist mit »Duet« sogar ein siebtes, bislang unveröffentlichtes Programm dabei. (hl)

Anleitung des Monats

Uwe Holtz aus Hamburg hat uns diesmal bei der Suche nach der Anleitung des Monats geholfen. Er schickte uns die Beschreibung des Spiels »Geisterhaus«, das bei uns für einige Lacher sorgte. Hoffentlich habt Ihr genauso viel Spaß an der unfreiwillig komischen Übersetzung. (hl)

Geisterhaus (ab 8 Jahre)

Als der menschliche Eindringer bewust werd das er das Reich des angstangreifendes Gespenst betrit, will er sofort fliehen bevor verbannen zu sein bei die lebendige Tote, wo viele Vorgänger kranksinnig geworden sind.

Sie mussen schnell handeln, den wenn er einmahl der Schlüssel vom Keller hat, liegt seine Freiheit am Ende einer Irgarten von Gänge und sie verlieren nicht nur eine Seele den Sie zu Ihren makaberen Sammlung zählen können, sondern eine wird lebendig und entkommt. Denken Sie nicht das es so einfach ist in die unheimliche Dunkelheit von das Gespensterhaus. Überall sind Gespenster fressende Fledermäuse und Slangen heimlich versteckt, um zu zu schappen wherent Ihre Jagt auf Seelen.

Unsere »deutsche« Anleitung des Monats ist diesmal besonders haarsträubend ausgefallen

Die Spiele-Hitparaden April 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger im Falle eines Gewinns anzugeben. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Computerspiele verlost. Diesmal stiftete Elite Systems Deutschland Kassetten und Disketten mit »Bomb Jack II«. Die Gewinner sind:

Robert Bauer, Augsburg
Markus Behn, Hitzacker
Jens Brummermann, Hannover 51
Carsten Crombach, Biebertal 1
Hans-Christian Fricke, Essinghausen
Rainer Gottwald, Frankfurt 80
Irma Hackenberg, Mering
Oliver Hanau, Hamburg 26
Michael Klöcker, Köln 50
Thorsten Kruse, Horst
Udo Lay, Mainhardt
Ricky Lenz, Weyhe
Markus Müller, Wiesbaden 68
Fabian Pauvic, A-Wien
Dietmar Prager, A-Krumpendorf
Michael Preuss, Moos
Jochen Römer, Gudensberg 7
Jan Stauss, Hannover 1
Egon Uken, Westoverledingen
Marco Wilhelm, Neustadt
Christian Winter, Nürnberg 60
Jadin Yves, L-Dudelange (Leise)

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Arkanoid«. (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (2) **Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
3. (-) **Gauntlet** (U.S. Gold)
4. (5) **Silent Service** (Microprose/U.S. Gold)
5. (6) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
6. (4) **Elite** (Firebird)
7. (3) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
8. (-) **Destroyer** (Epyx)
9. (7) **Winter Games** (Epyx)
10. (-) **Werner** (Ariolasoft)



Großbritannien

1. (1) **Gauntlet** (U.S. Gold)
2. (3) **180** (Mastertronic)
3. (7) **BMX-Simulator** (Code Masters)
4. (2) **Paperboy** (Elite S.)
5. (4) **Footballer of the Year** (Gremlin)
6. (-) **Ninja** (Mastertronic)
7. (-) **Fist II** (Melbourne House)
8. (8) **Konami's Coin-Op Hits** (Imagine)
9. (6) **Olli and Lissa** (Firebird)
10. (-) **Agent X** (Mastertronic)



U.S.A.

1. (2) **Gunship** (Microprose)
2. (4) **Leather Godesses of Phobos** (Infocom)
3. (3) **Leader Board** (Access)
4. (5) **Silent Service** (Microprose)
5. (10) **Mean 18** (Accolade)
6. (7) **Aliens** (Activision)
7. (1) **Marble Madness** (Electronic Arts)
8. (9) **Hacker II** (Activision)
9. (-) **GFL Championship Football** (Gamestar/Activision)
10. (-) **World Games** (Epyx)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (2) **Werner** (Ariolasoft)
3. (-) **Short Circuit** (Ocean)
4. (-) **Tomahawk** (Digital Integration)
5. (-) **Tenth Frame** (Access/U.S. Gold)
6. (-) **Feud** (Mastertronic)
7. (-) **Bomb Jack II** (Elite Systems)
8. (7) **Master Chess** (Mastertronic)
9. (-) **Jail Break** (Konami)
10. (-) **Magic Marbles** (Ariolasoft)

In der Mache

Diesmal haben wir einen ganzen Stapel von Informationen über Spiele parat, die gerade im Entstehen sind. Natürlich können wir Programme, die noch nicht fertig sind, nicht ausführlich testen. Wir haben aber Vorab-Versionen auf den Tisch bekommen, von denen man schon das eine oder andere Bildschirmfoto machen kann.

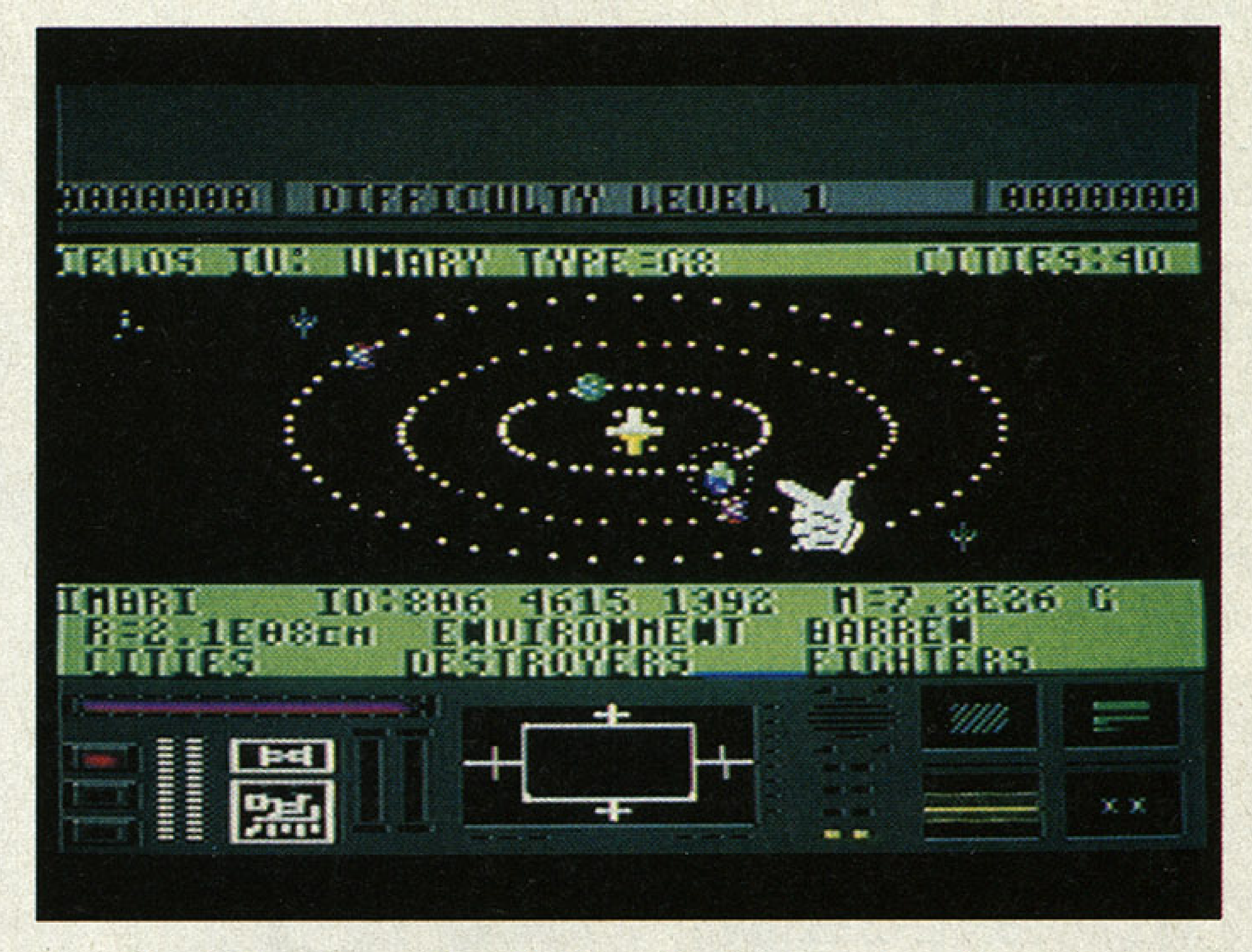
Firebird bastelt an der Fortsetzung zum letztjährigen Billigspiele-Hit »Thrust«. Der Nachfolger wird »Thrust II« heißen, ebenfalls 10 Mark (Kassette) kosten und zunächst für Commodore 64 und Spectrum erscheinen. Wie beim Vorgänger muß man Kapseln von 16 Planeten retten, doch diesmal kommen neue Gegner dazu.

Bei Electric Dreams kämpft man mal wieder mit den Terminen. Die C 64-, Schneider CPC- und Spectrum-Versionen von »Star Raiders II« sind überfällig. Das Programm wird eine Mischung aus Baller- und Strategie-Spiel sein, wo man gegen außerirdische Raumschiffe und ganze Planeten kämpfen muß. Die C 64-Version ist fast fertig, was ein erstes Foto dokumentiert.

Bei Ariolasoft brütet man an einem neuen Action-Spiel, das gewaltig an den Spielautomaten »Express Raider« erinnert. Wie das Programm heißen wird (aktueller Arbeitstitel: »Train«), ist noch nicht entschieden. Der Spieler steuert einen Westernhelden, der auf den Waggons eines fahrenden Zuges herumhüpft, um böse Buben auszuschalten. Das Ganze sieht recht vielversprechend aus und hört sich auch gut an: Die Musik der C 64-Version ist prächtig gelungen.

»Zarjaz« nennt sich ein weiterer Titel von Ariolasoft. Nach dem Motto »Gute alte Zeit« handelt es sich hierbei um eine aufgepeppte Variante des alten »Asteroids«-Themas: Baller, Baller! Technische Besonderheit der C 64-Version: Sprites im Rahmen. Na, immerhin etwas ...

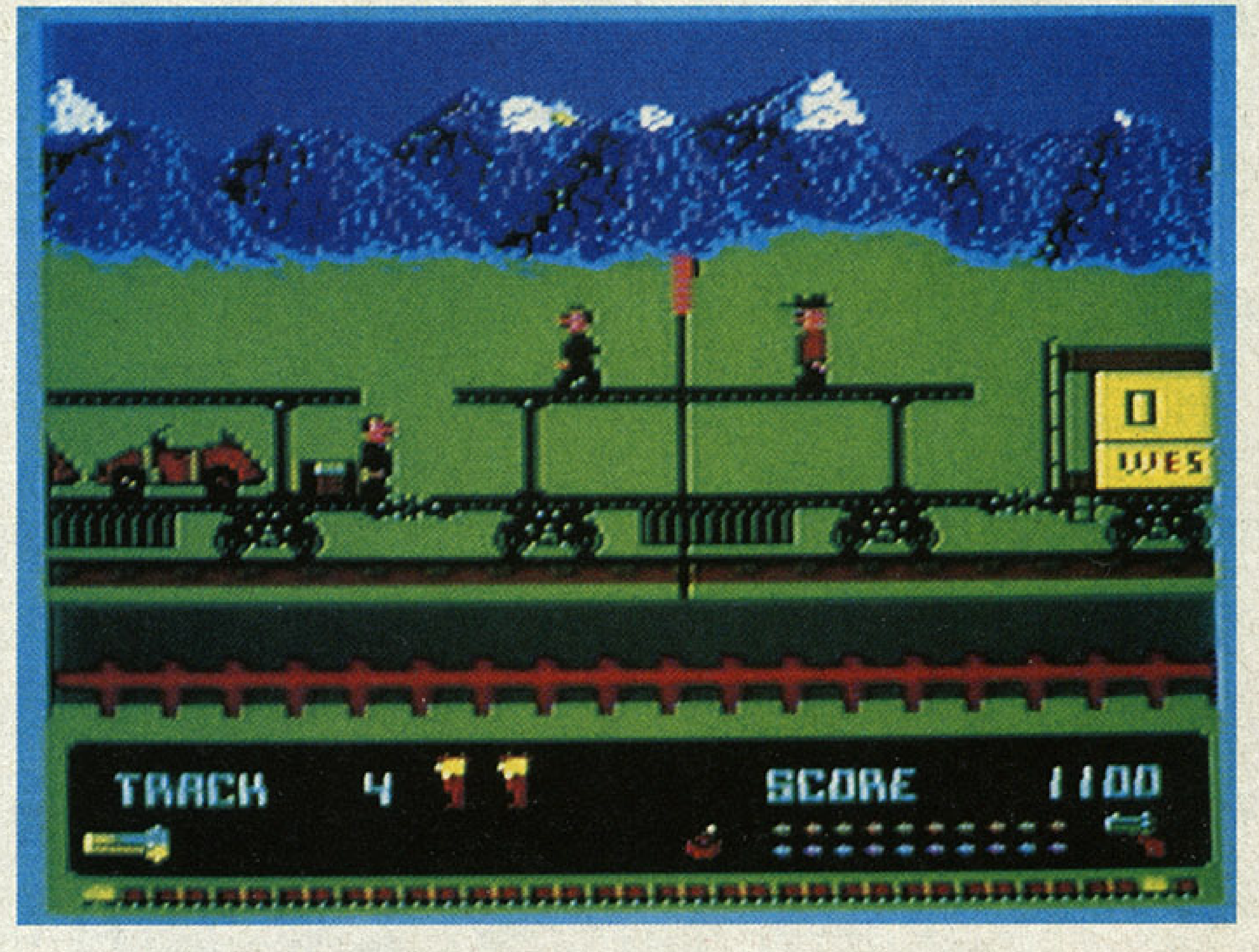
Bei Gremlin ist nach »Way of the Tiger« wieder etwas Fernöstliches im Entstehen: Die »Samurai-Trilogy« erscheint bald für C 64, Schneider CPC und Spectrum. Natürlich handelt es sich um ein Kampfsport-Spiel, bei dem neben Karate das relativ unbekannte Kendo im Mittelpunkt steht. Neben blanken Fäusten treten auch Schwerter in Aktion. Ebenfalls von Gremlin kommt das Nachfolgespiel zu »Monty on the Run«, das den lupenreinen deutschen Titel »Auf Wiedersehen Monty« trägt. Man darf sich geschmeichelt fühlen. (hl)



Der Atari-Klassiker »Star Raiders II« jetzt auch auf dem C 64



Schwert-Kampf mit der Samurai Trilogy



Neu von Ariolasoft: Ein Action-Spiel im Wildwest-Look





»Die Karten, die Ihr an »Hallo Freaks« schickt, sind manchmal kleine Kunstwerke. Hier seht Ihr, wie ich mit Michael Lang, unserem Chefredakteur, gerade ein besonders schönes Exemplar bewundere.«

Eure Petra

Jack the Nipper

Christian Knöchlein aus Scheinfeld schickt Tips zum Action-Spiel um unartige Kinder, »Jack the Nipper«. Seine Tips beziehen sich auf die C 64-Version.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in den Räumen für Verwirrung zu sorgen. Man kann:

1. Bestimmte Gegenstände ablegen

— Nacheinander zuerst den Blumenvertilger und dann den Düngemittelsack im BEET ablegen.

— Den Lehm legt man im zweiten Zimmer der Playskool ab. Vorsicht: Gleich danach erscheint ein Drache und geht auf Jack los.

— Den Nachttopf stellt man im Porzellanladen ab.

— Die Bombe sorgt im Gefängnis für Unruhe.

2. Mit Gegenständen in der Hand Einrichtungen berühren

— Mit dem Seifenpulver springt man auf alle drei Waschmaschinen in der Wäscherei.

— Die Kreditkarte bringt den Geldautomaten vor der Bank durcheinander.

— Mit der Diskette den Computer im Technology Research berühren.

— Das grüne Quadrat im Elektrogeschäft (Just Micro) reagiert empfindlich auf die Batterie.

3. Sonstige Unartigkeiten

— Im Chomping Molar den Leim ablegen, auf das Band hüpfen.

— Das Gewicht bei Humo Socks ablegen und auch hier auf das Band springen.

— Den Kopfhörer und den Kassettenrecorder zusammen tragen.

— Mit dem Blasrohr wird man dunkle Gestalten los und kann Erwachsene ärgern.

— Mit der Hupe erschreckt man die Katzen fürchterlich.

— Die Schlüssel öffnen die Geheimgänge. Und zwar Schlüssel 1 den Gang in der Bank und Schlüssel 2 den Geheimgang im Museum. Legt man den Schlüssel ab, während der Gang offen ist, kann man das Blasrohr mit hineinnehmen, aber nur einen Gegenstand tragen. Allerdings erlaubt dieser Trick, beliebig oft in die Gänge hineinzugehen.

Oliver Jourdant aus Aachen hat einen Trick für »Jack the Nipper« (Spectrum-Version): Man geht erst einmal in den Garten und holt dort den Schlüssel. Mit diesem geht man zurück zum Museum in den zweiten Raum, legt den Schlüssel dort ab und läuft durch die freigegebene Tür in den Geheimgang. Dort holt man sich die Hupe (im obersten Raum) und geht durch die oberste Tür in diesem Raum. Man befindet sich nun am Start. Von hier aus geht man zur Polizei, schreckt dort mit der Hupe die Katze auf und stellt sich dann genau dort hin, wo die Katze lag. Hupt man jetzt fleißig weiter, steigt das Naughtyometer immer weiter, bis hundert Prozent.

Oliver hat auch einen POKE, allerdings schreibt er nicht, wie man ihn einsetzt und was er bewirkt. Aber wer mag, kann ihn ja mal auf dem Spectrum ausprobieren: POKE 43520,201.

Jetzt wieder zur C 64-Version. Von Rüdiger Ihlo aus Bremen kommt ein Trick, wie man in den sogenannten Trainer-Modus kommt. Man muß »Z A P I T« drücken und schon kann nichts mehr passieren.

Die Karte zu »Jack the Nipper« hat Michael Schömp aus Minden geschickt.

Vera Cruz

Eberhard Zirkler aus Schweinfurt spielt gerne Grafik-Adventures. Sein Problem bei »Vera Cruz«: Ich bin überzeugt, daß Gilles Blanc der Mörder ist, nur habe ich zu wenige Indizien. Welche Untersuchungen kann man noch anstellen? Wie kommt man an die Kfz-Nummer?

E
E▲E
46. Raum mit Kühlschrank
45. Fernsehraum
44. anderes Wohnzimmer
43. Wohnzimmer
durch Geheimgang F
42. in Geheimgang
C
34. Park
33. Park u. Haus
32. Garten
31. Friedhof
E▲E
30. Park
39. Park
A
36. Durchgang
B
41. in Playskool
40. in Playskool
37. Play skool
50. im Geheimgang
Geheimgang
36. in der Bank
35. Bank
28. in Technology Research
26. in Bloom
24. in Socks
22. in Chomping
29. Durchgang
27. Technology Research
25. J. Bloom
F
29. Hummer-Socks
21. Chomping Molar
7. in Just Micro
5. in Toy Shop
9. in China Shoppe
11. in der Woche
12. vor den Zellen
15. in Launderette
19. auch im Museum
18. im Museum
6. Just Micro
4. Toy Shop
8. China Shoppe
10. Polizei
13. Straße
14. Launderette
16. Straße
17. Museum
20. Durchgang
nur
3. Schlafzimmer
2. Flur
1. Kinderzimmer von Jack *
A▲A
B▲B
nur
49. Wohnzimmer
47. Flur
43. Küche
C▲C

Hier darf man nach Herzenslust unartig sein: »Jack the Nipper«

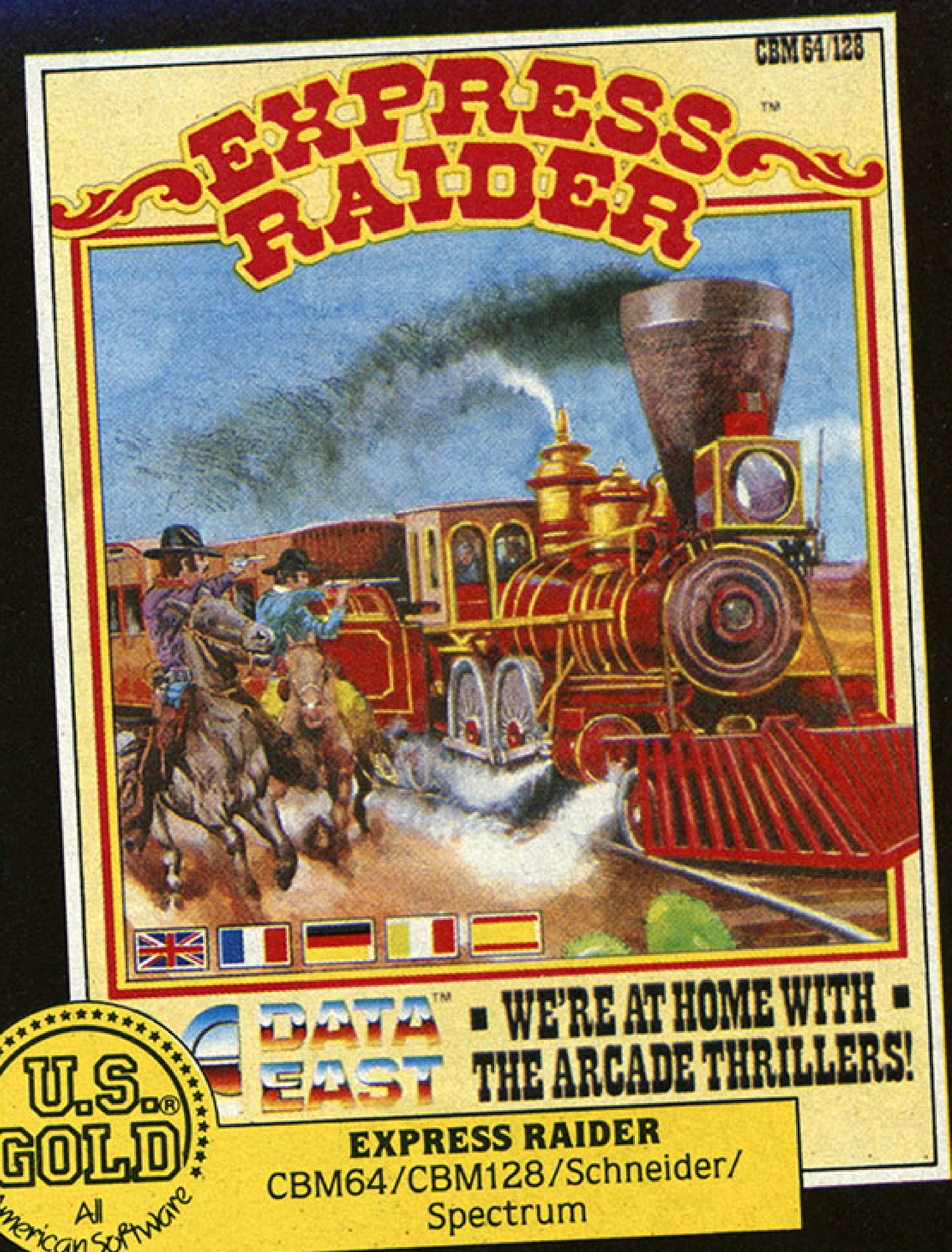
Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



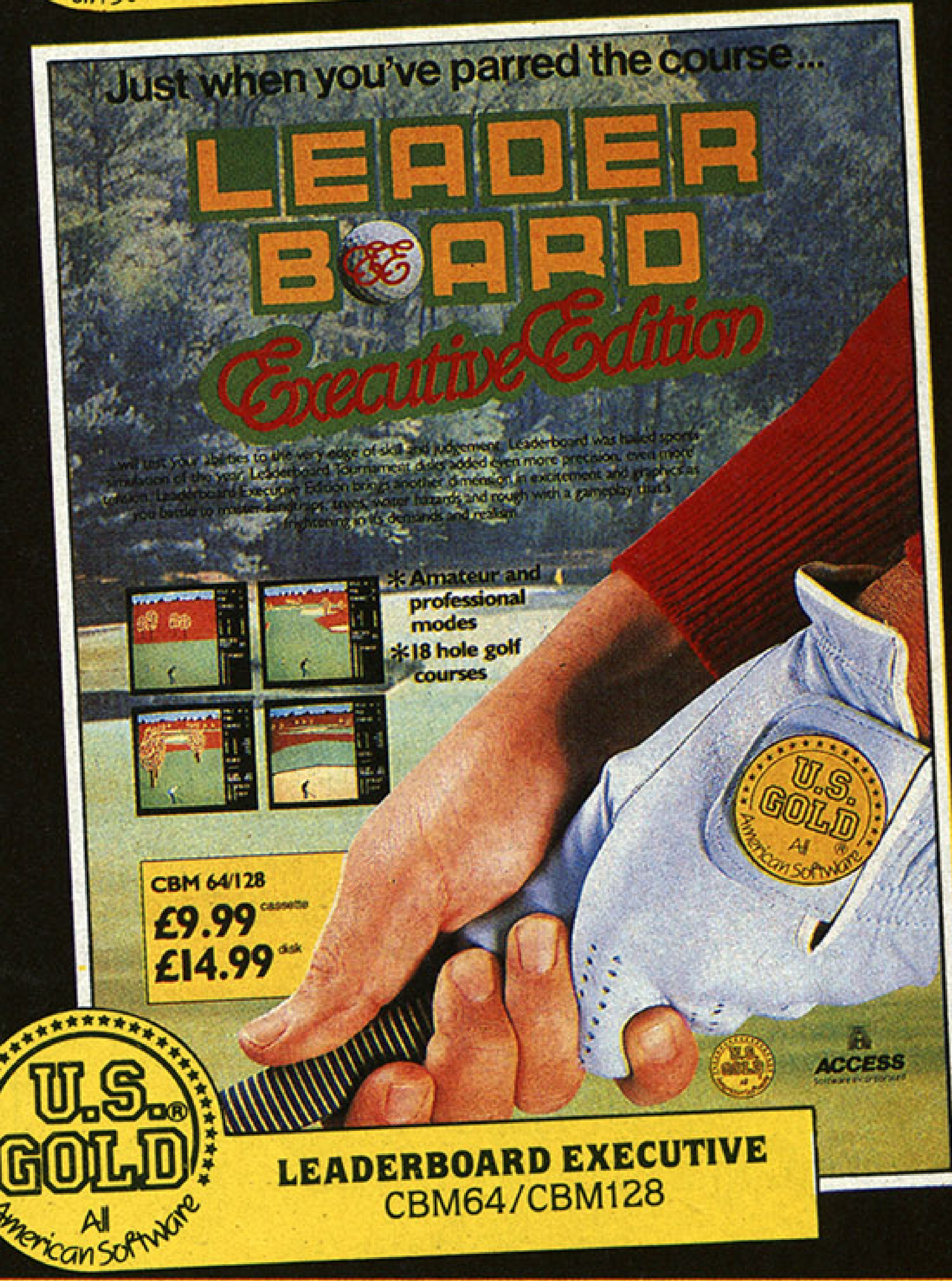
TENTH FRAME
Atari ST/CBM64/CBM128/
Schneider/Spectrum



EXPRESS RAIDER
CBM64/CBM128/Schneider/
Spectrum



DEEPER DUNGEONS
CBM64/CBM128/MSX/
Schneider/Spectrum



LEADERBOARD EXECUTIVE
CBM64/CBM128

U.S. GOLD All American Software

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT KAUFHOF Horten sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel



Starglider

Detlef Hastik aus Bensheim beantwortet die Frage »Wie dockt man bei "Starglider" an den Silo an?« (Ausgabe 3/87). Er schreibt:

Wer die Novelle »Starglider« gelesen hat, weiß, daß die Silos von der Invasionsflotte des Hermann Kruud beschädigt wurden. Sie richten sich nämlich nicht mehr nach anfliegenden Gleitern aus. Wer andocken will, kann das trotzdem: In kurzer Distanz vor dem Silo landen und warten, bis es sich fast vollständig dem Gleiter entgegengedreht hat. Dann Gas geben und mit Tempo reinfliegen. Beim Andocken erhält man eine Zusatzrakete, die die Silos in kurzen Zeitabständen herstellen.

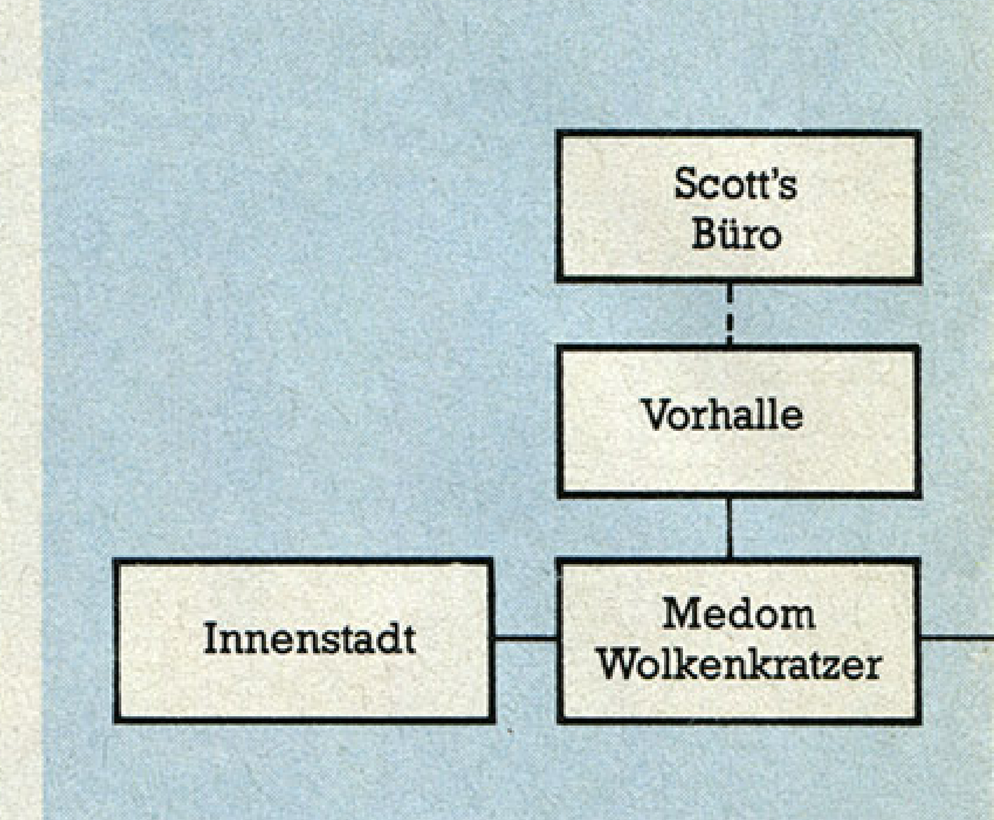
Noch ein Tip von Detlef: Nach dem Spielstart sofort abbremsen und sich so lange nach rechts drehen, bis der Kompaß ungefähr 160 Grad anzeigt. Jetzt Vollgas geben. Nach kurzer Zeit begegnet man einem Walker, den man einfach überfliegt. Wenige Sekunden später erkennt man »Starglider One«, fliegt möglichst dicht an ihn heran und zündet dann die Rakete. Sauber unter den Rumpf gelenkt, befreit sie den Spieler vom Hauptübel. Der Anflug der Rakete sollte von links stattfinden, um den Abwehrraketen kein Ziel zu bieten.

Ein Blick auf das Scoreboard sagt nun alles: Nur knappe 2000 Punkte trennen den Piloten noch von Level 2, in dem ein neuer Starglider wartet.

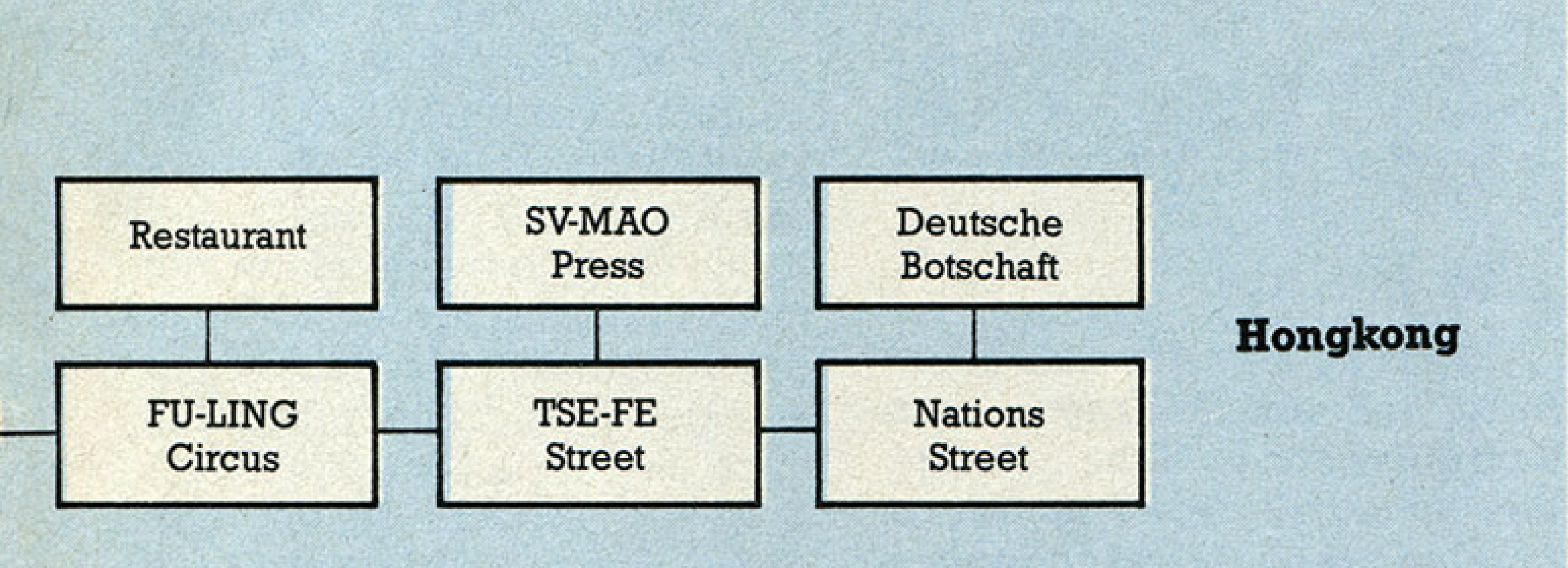
Philipp Ott aus Wien hat noch eine Frage zu »Starglider«: Laut Science-fiction-Story soll es dem kleinen Roboter, den das Pilotenpaar mit sich schleppt, und später auch ihnen selbst, gelungen sein, einen Walker oder Stomper nur mit Laser zu zerstören. Wie geht das?

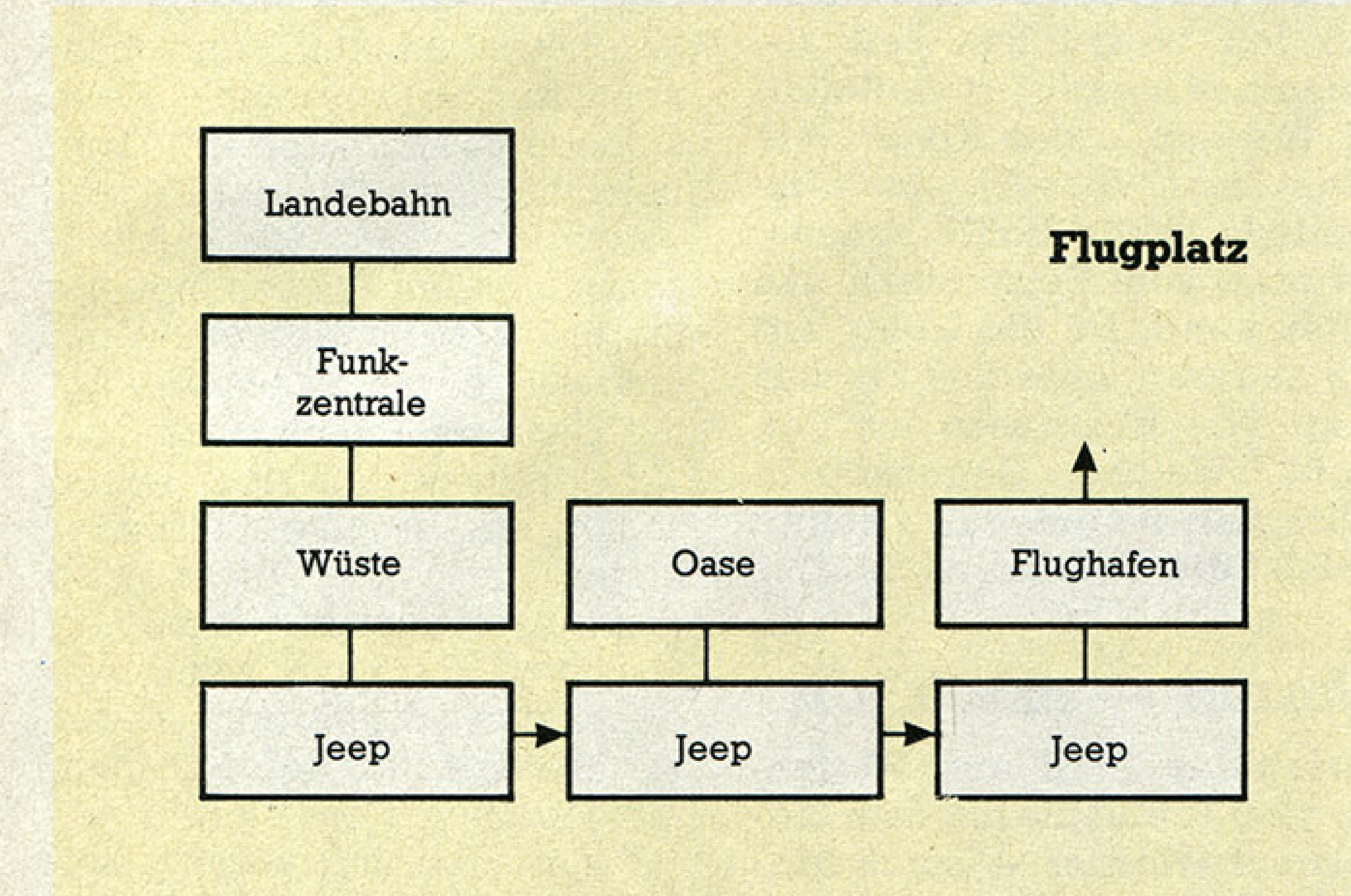
Operation Hongkong

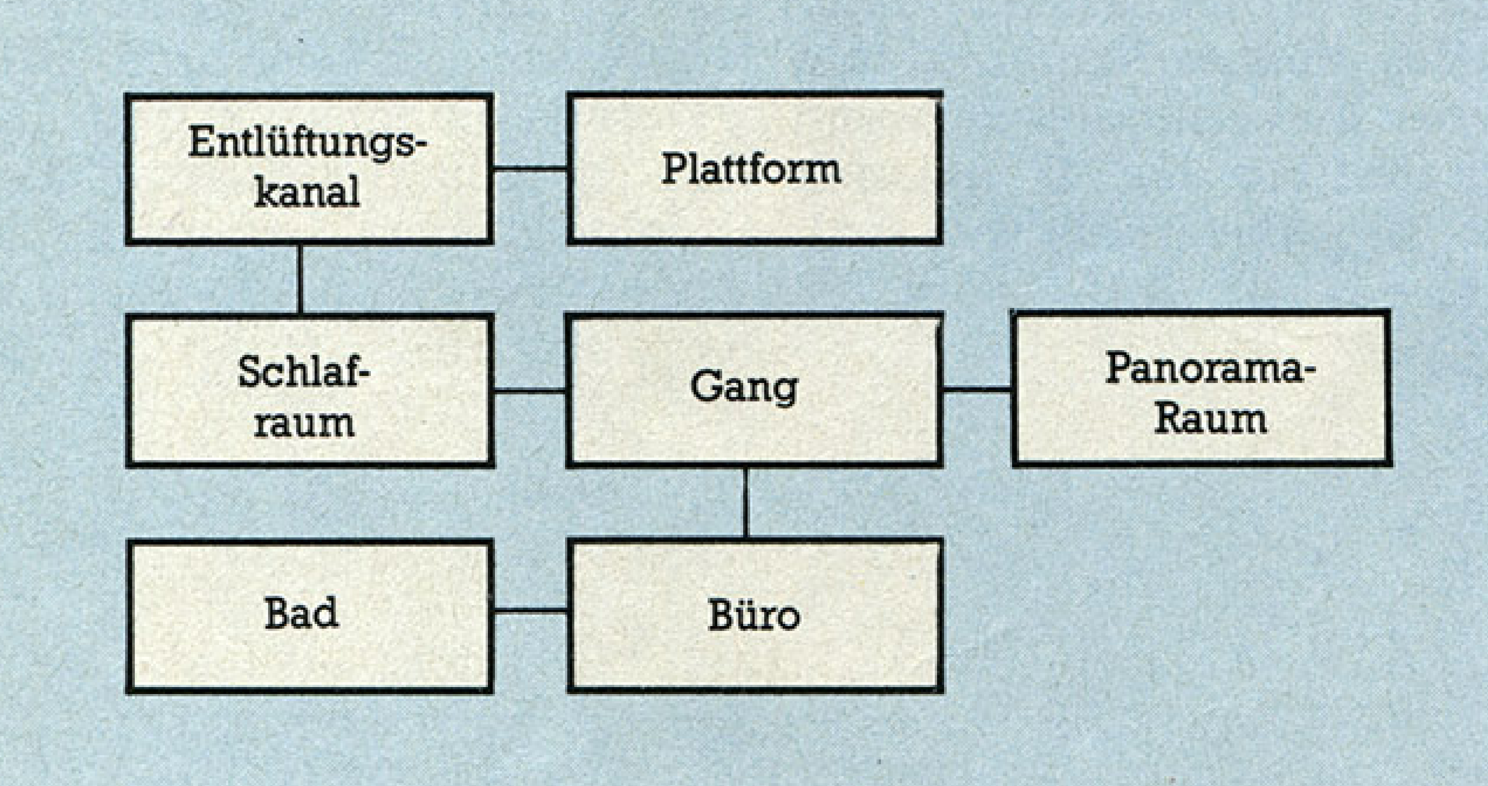
Jan Schuster aus Wermelskirchen hat Karten und die Lösung zum Adventure »Operation Hongkong« geschickt. Er beantwortet damit auch gleich die Fragen aus Ausgabe 3/87.

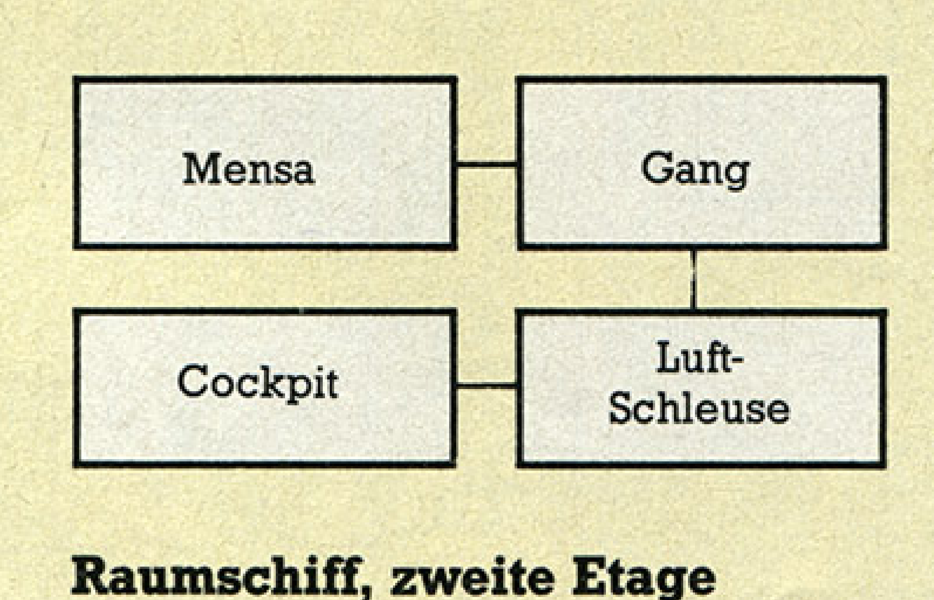


1. Zur deutschen Botschaft gehen und dort »Norwin« sagen. Daraufhin erhält man etwas Geld.
2. Mit dem Geld geht man ins Restaurant und ißt ein Steak.
3. Da das Steak vergiftet war, wacht man nach einer Ohnmacht in einem Raumschiff auf. Dort wirft man den Nachtschrank durchs Fenster und findet dahinter, in einem Luftschacht, ein Seil und ein Stück Stacheldraht.
4. Mit dem Stacheldraht kann man nun das Kissen aufschneiden, in dem ein Schlüssel liegt. Durch die Tür geht's nach draußen.
5. Im Büro läßt sich die Schublade mit einer zurechtgebogenen Büroklammer öffnen. Alle Gegenstände im Raumschiff, auch die im Bad, aufsammeln.
6. Auf dem Zettel (aus dem Büro) steht die Zahlenkombination, mit der man die Tür im Gang öffnen kann.
7. Im Panorama-Raum müssen die beiden richtigen der drei Tasten gedrückt werden (Tip: Ampel). Die falsche Taste löst die Selbstzerstörung des Raumschiffs aus. Doch vorerst den Gangster mit dem Stacheldraht bearbeiten.
8. Jetzt zurück in den Entlüftungskanal; der Stacheldraht läßt sich mit der Schere zerschneiden.
9. Das Seil knotet man an die Stange und läßt sich herunter.
10. Im Kühlschrank liegen Tuben mit Nahrung. Diese müssen aber erst mal mit dem Fön aufgetaut werden.
11. Zurück im Gang läßt man das Diktiergerät laufen. Eine Tür öffnet sich und gibt den Weg ins Cockpit frei. Vorher sollte man jedoch noch die Pistole aus der Jacke nehmen.
12. Die Diskette ins Laufwerk schieben und warten, bis das Raumschiff gelandet ist und sich die Tür ins Freie öffnet.
13. Draußen wird man abermals von einem Gangster belästigt, den man jedoch, dank der Pistole, leicht neutralisieren kann.
14. Jetzt in die Funkzentrale gehen und alles, außer dem Funkgerät, mitnehmen.
15. Der Jeep in der Wüste wird mit den Zündschlüsseln gestartet.
16. Vom Lybier erhält man gegen den Whiskey einen Ersatzkanister, mit dem man es zum Flug-









Raumschiff, zweite Etage

hafen zurück schafft. Von dort aus fliegt man wieder nach Hongkong.

17. Im Medom-Wolkenkratzer sagt man den Namen, der in dem Brief an die Firma steht und man wird in dessen Büro geführt. Von dieser Person erhält man einen neuen Umschlag, den man im SU-MAO Press abliefert.

18. Zuletzt steigt man noch in das Boot vor dem Restaurant und der Auftrag ist erfüllt. Den Draht und den Notizzettel braucht man nicht.



The Helm

Johannes Metzler aus Hamburg hat einige Fragen zum Text-Adventure »The Helm«, dessen mürrischer Parser trotz tagelanger Untersuchungen seine Geheimnisse nicht preisgeben wollte. Er schreibt:

Ich bin bis jetzt nur so weit, daß ich weder das Seil abschneiden konnte (ist vielleicht ein Messer in der Kiste? Wie öffnet man diese?), noch irgendwie in die Höhle komme, die man vom Felsplateau aus sehen kann. Da die Höhle auf der anderen Seite des Flusses liegt: Wie überquere ich den Fluß? Welche Gegenstände sollte man auf jeden Fall behalten? Ist die Zwiebel wichtig?

Werner — mach hin

Matthias Pfaff aus Wettenberg hat Probleme mit dem Blödelspiel »Werner — mach hin« (C 64, Diskette). Er schreibt:

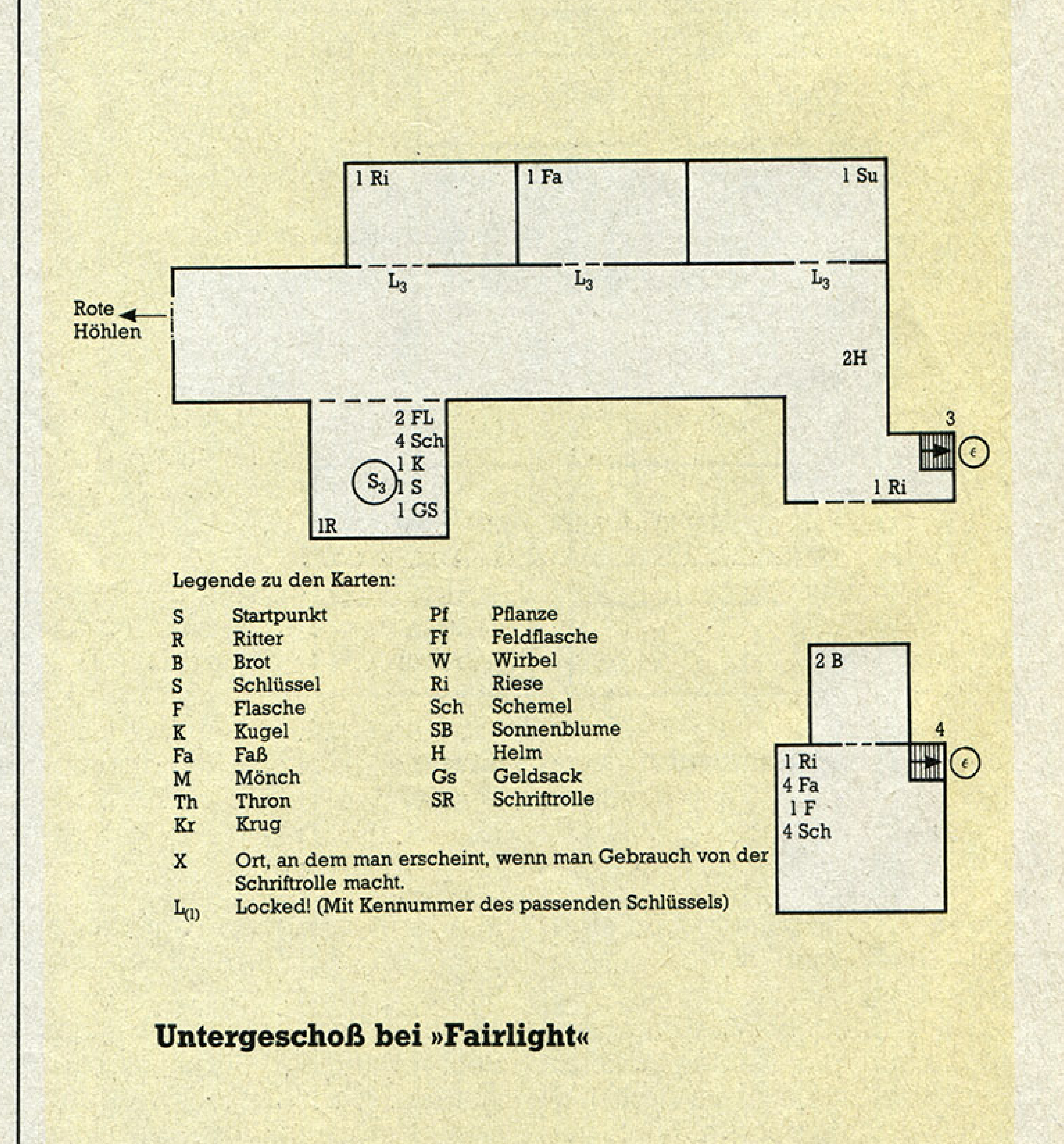
Werner schummelt beim Meiern! Laut Anleitung soll Werner auf den Befehl »Cursor up« den Becher heben. Macht er aber nich; auch nich, wenn ich's ihm mit dem Tschoistick sach, nä. Also, da is was faul, oder?

Fairlight

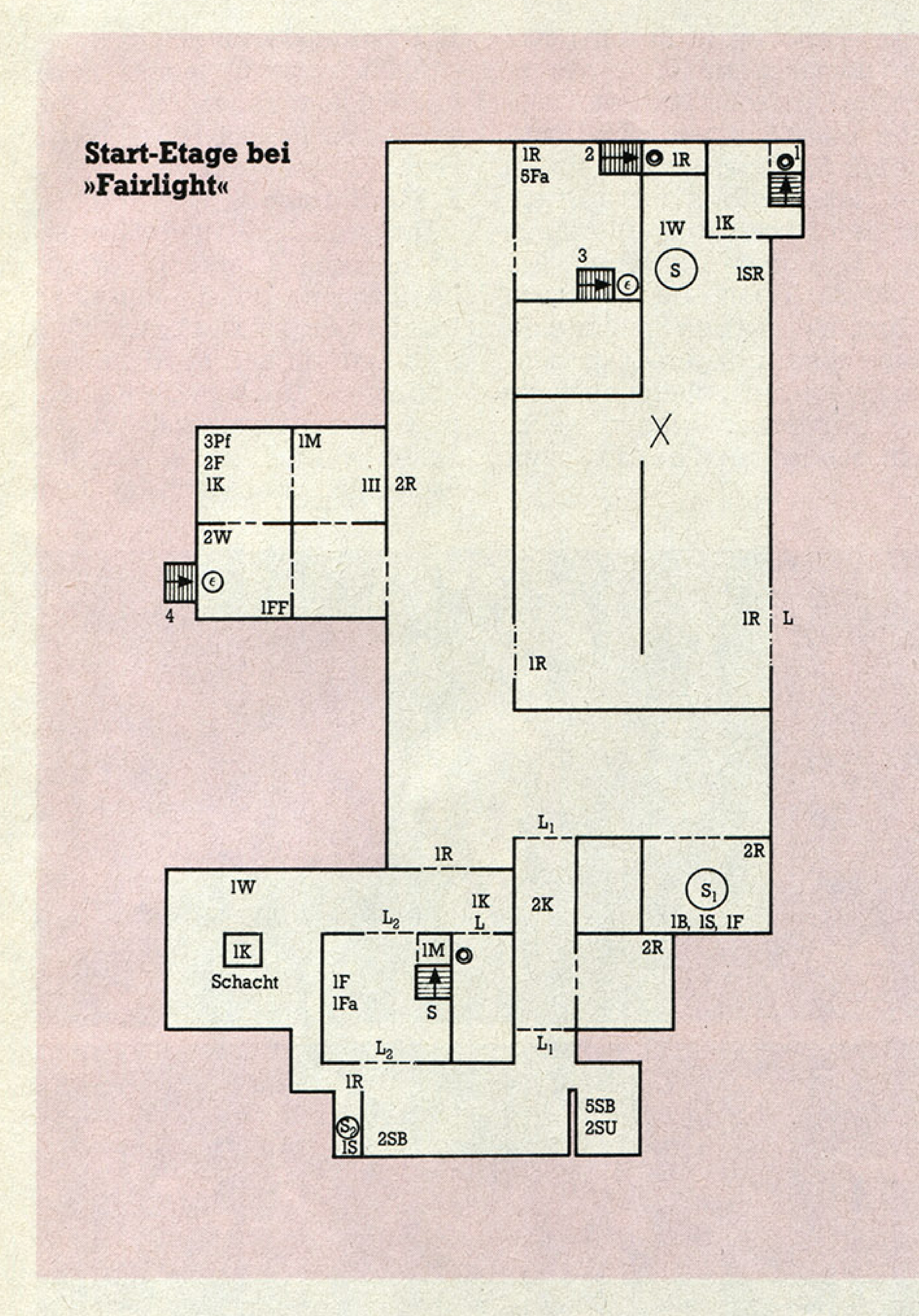
In Ausgabe 1/87 stellten Carsten und Marion Fragen zu »Fairlight«. Marions Frage nach den Schlüsseln beantworten die Karten zum Spiel, die Kai Andreas Schubert aus Siegburg geschickt hat. Jochen beantwortet mit seinen Lösungstips, wie man das »Book of Light« findet und aus der Festung herausbringt, auch die Fragen von Carsten.

Wenn man die besagten Geldsäcke für die Wächter unerreichbar deponiert, dann bleiben sie einem vom Leib. Man kann allerdings auch mit den Wächtern kämpfen, den von ihnen zurückgelassenen Helm aufnehmen und diesen dann den Wirbelwinden zum Verzehr vorwerfen. Bei den keulenschwingenden Riesen funktioniert diese Methode nicht. Wenn man einen von ihnen erledigt hat, dann stellt man genau dort, wo der Riese aus dem Leben schied, ein Faß, einen Stuhl oder einen Tisch. Der Riese wird dann nie wieder zum Leben erwachen, auch nicht, wenn man den Raum verläßt und wieder zurückkehrt. Bei den Mönchen hilft jedoch nur die Eieruhr.

Für die Lösung wichtig sind folgende Gegenstände: Krone, Schriftrolle, Kreuz und zwei Flaschen Lebenselixier. Wenn zwischendrin die Energie zur Neige geht, kann man sich die dritte Flasche Lebenselixier gönnen und natürlich die Speisen, die in vielen Räumen liegen. Die Gegenstände sind ohne Probleme



Untergeschoß bei »Fairlight«



zu beschaffen. Das Kreuz liegt unter dem Thron. Die rechte vordere Platte läßt sich verschieben. Die Krone ist der Schlüssel für die Grabkammer, die sich unten in den Höhlen befindet. Dort schiebt man den König zur Seite und bewegt eine Grabplatte. Nun fällt man in die eigentliche Grabkammer und dort liegt auch das Book of Light.

Die Erdspalte in den Höhlen kann man überwinden, indem man einige Stühle (oder Fässer) über den Abgrund schiebt und das letzte Stück mit einem Sprung meistert.

Nun gilt es, in den Turm vorzudringen, der von einem Mönch bewacht wird. Man läßt einfach das Kreuz fallen und schiebt es so lange auf den Mönch zu, bis dieser verschwindet. In der nächsten Etage des gleichen Turms wartet ein weiterer Mönch. Vor diesem läßt man die zweite Flasche Lebenselixier fallen und schiebt diese in seine Richtung, bis auch er verschwindet. Genauso verfährt man in der dritten Etage, denn hier wartet der dritte Mönch.

Oben im Turm angelangt, nimmt man den Schlüssel und benutzt die Schriftrolle, um wieder auf den Schloßhof zu gelangen. Dann eilt man mit dem Book of Light und dem Schlüssel aus dem Turm zum Haupttor, das ins Freie führt. Geschafft!

Dragon's Lair

Immer wieder erreichen mich Fragen zu »Dragon's Lair«. Die letzten wurden in Ausgabe 3/87 veröffentlicht. Das Spiel ist wirklich schwer. Thorsten Seibt aus Peine hat seine Lösungstips mit schön bunten, kommentierten Hardcopies (Seite 100 und 102) vom Spiel bereichert. Hier seine Tips:

A. Titelbild

Bei Dragon's Lair verkörpert der Spieler den tollkühnen Ritter Dirk, der die Prinzessin Daphne aus den Klauen des Drachen Singe befreien soll. Bis zum endgültigen Duell muß Dirk aber erst viele gefährliche Räume überwinden.

B. Fahrstuhl I

Man nähert sich dem linken Rand der Plattform und verläßt diese durch Druck auf den Feuerknopf. Auf dem Fahrstuhl begibt man sich in die Mitte und wartet auf das Erscheinen eines Windgeistes. Sobald der Spieler erkennt, aus welcher Richtung der Geist erscheint, muß er versuchen, durch Entgegenlaufen ein Überschreiten des Randes zu verhindern. Nach einigen Sekunden verläßt der Windgeist den Spieler und ein neuer Geist taucht auf. Insgesamt erscheinen sieben Geister, bis die zweite Plattform auftaucht. Nach dem siebten Geist begibt man



sich auf das schraffierte Feld auf dem Fahrstuhl und verläßt diesen durch Druck auf den Feuerknopf. Jetzt nur noch schnell durch das Tor gehen und Level 2 beginnt.

C. Verließ

Um dieses Level zu überstehen, ohne ein Leben zu verlieren, muß man den Joystick in einer bestimmten Reihenfolge bewegen, und das auch noch schnell: Richtung — Mitte — Richtung. . . bis Dirk der Gefahr ausgewichen ist.

Reihenfolge: Oben, Feuer, Oben, Feuer, Feuer, Unten, Rechts, Links, Oben, Rechts.

D. Flammenhölle

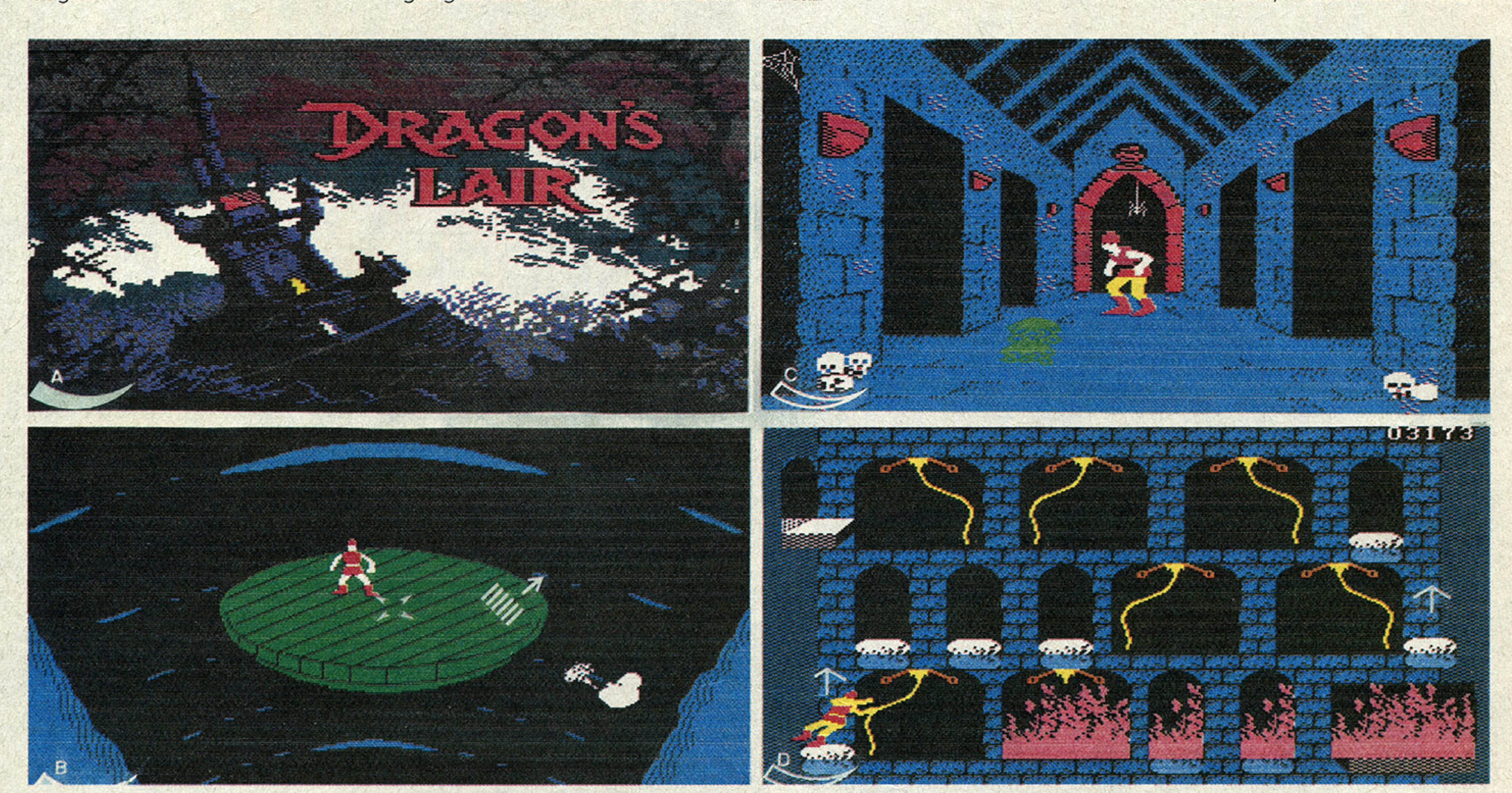
Hier muß der Spieler den Ausgang in der oberen linken Bildecke erreichen. In diesem Level darf man nicht zuviel Zeit verlieren, da Dirk sonst von den Flammen eingeholt wird und verbrennt. Springen und Wechseln der Lianen erfolgt durch Druck auf den Feuerknopf, allerdings muß Dirk dazu stillstehen. Am Ende der Ebene befinden sich Fahrstühle, die den Spieler eine Etage höher bringen. Man sollte die Lianen nicht gleich beim ersten Vorwärtsschwingen wechseln, sondern erst beim zweiten Mal.

E. Rüstungskammer

Ähnlich wie C, jedoch neue Reihenfolge: Feuer, Links, Feuer, Rechts, Rechts, Feuer, Links, Feuer, Oben, Rechts.

F. Plattformen

Dirk muß die Plattform 9 erreichen. Der Feuerknopf ersetzt das Schwert. Um die einzelnen Plattformen zu wechseln, muß man Dirk an den Rand steuern und Space drücken. Die Reihenfolge eins bis neun sollte eingehalten werden, wobei man nur weiter darf, wenn sich auf Dirks



Titel, Fahrstuhl I, Verließ und Flammenhölle von »Dragon's Lair«. Achtet auf die kleinen Hinweise, die Thorsten auf die Bilder montiert hat.



Rüstungskammer, Plattformen, Schlangengrube und Fahrstuhl II sind die nächsten vier Level bei »Dragon's Lair«

REISENDE IM WIND

NACH DEM FANTASTISCHEN COMIC VON F. BOURGEON

Es gibt Abenteuer, die kann man nicht erzählen. Man muß sie erleben.



☐ Superbe hochauflösende Grafik, die aufs Haar den original Zeichnungen entspricht.

☐ Fenstertechnik

Erhältlich als Atari ST Disk (DM 89,95*), IBM Disk (DM 99,95*), Schneider CPC Cass (DM 69,95*) und Disk (DM 89,95*). Commodore Versionen in Kürze.

*unverbindliche Preisempfehlung

Wer wissen will, was wir außer Reisende im Wind noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ __________ Ort ____________________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten für Experten.



Plattform kein Monster mehr befindet. Die »X« auf dem Bild kennzeichnen die Standorte von zwei weiteren Monstern, die jedoch erst bei Betreten der Plattform 6 sichtbar werden. In diesem Level kommt es auf Schnelligkeit an.

G. Schlangengrube

Ähnlich C, jedoch neue Reihenfolge: Feuer, Links, Oben, Feuer, Feuer, Rechts.

H. Fahrstuhl II

Ähnlich Fahrstuhl I, jedoch erscheinen in diesem Level neun anstatt sieben Windgeister und der Ausgang befindet sich auf der linken Seite. Die Geister blasen hier länger, aber schwächer. Der Spieler hat außerdem genügend Zeit, sich den Windgeistern zu nähern.

H. Teufel

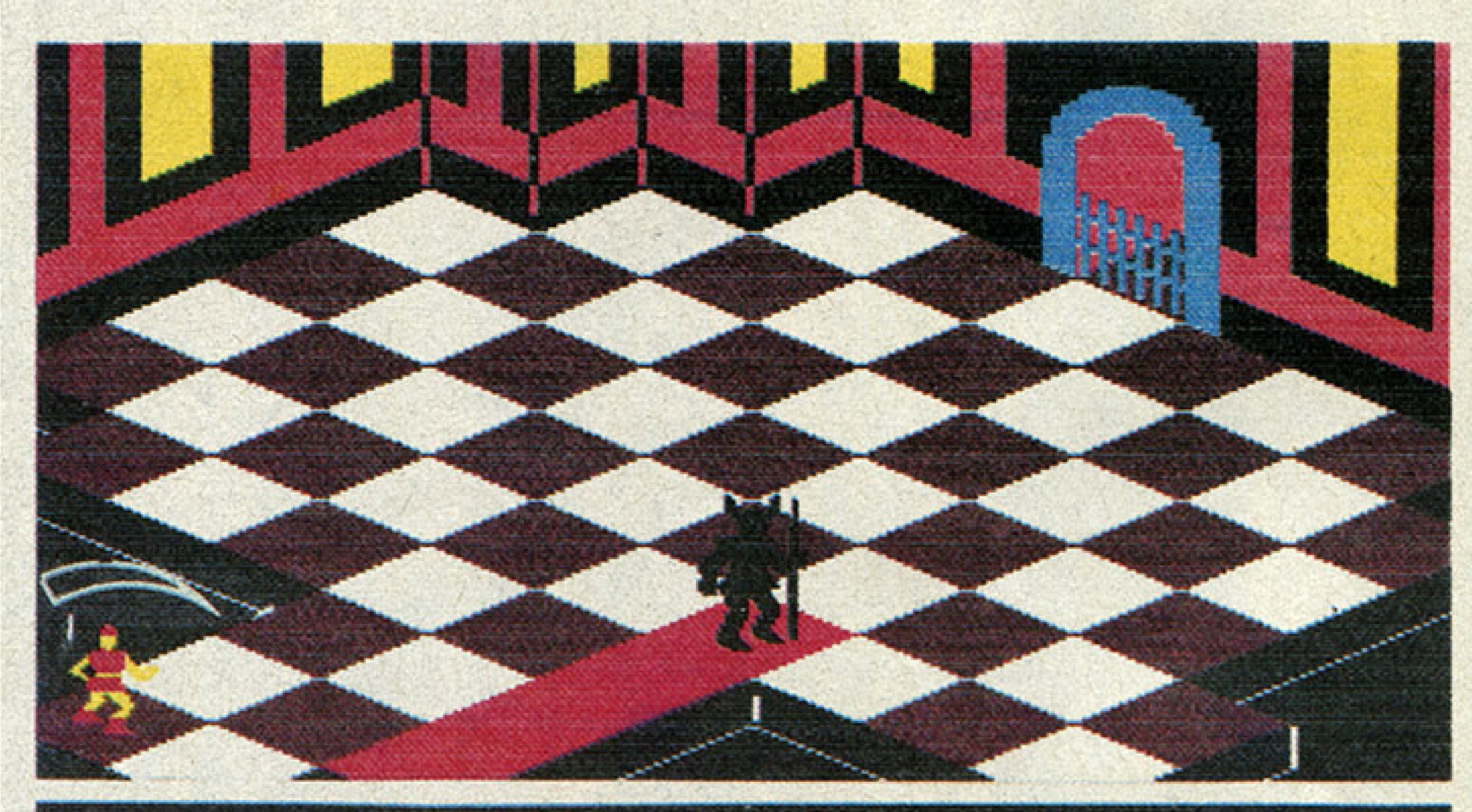
In diesem Level muß Dirk den Teufel mit seinem Schwert treffen, solange der Teufel grün ist. Die Grünphase richtet sich nach der Trefferzahl (zehn Schläge entsprechen etwa einer Sekunde). Die roten Lavafelder darf Dirk nicht berühren.

J. Dragon's Lair

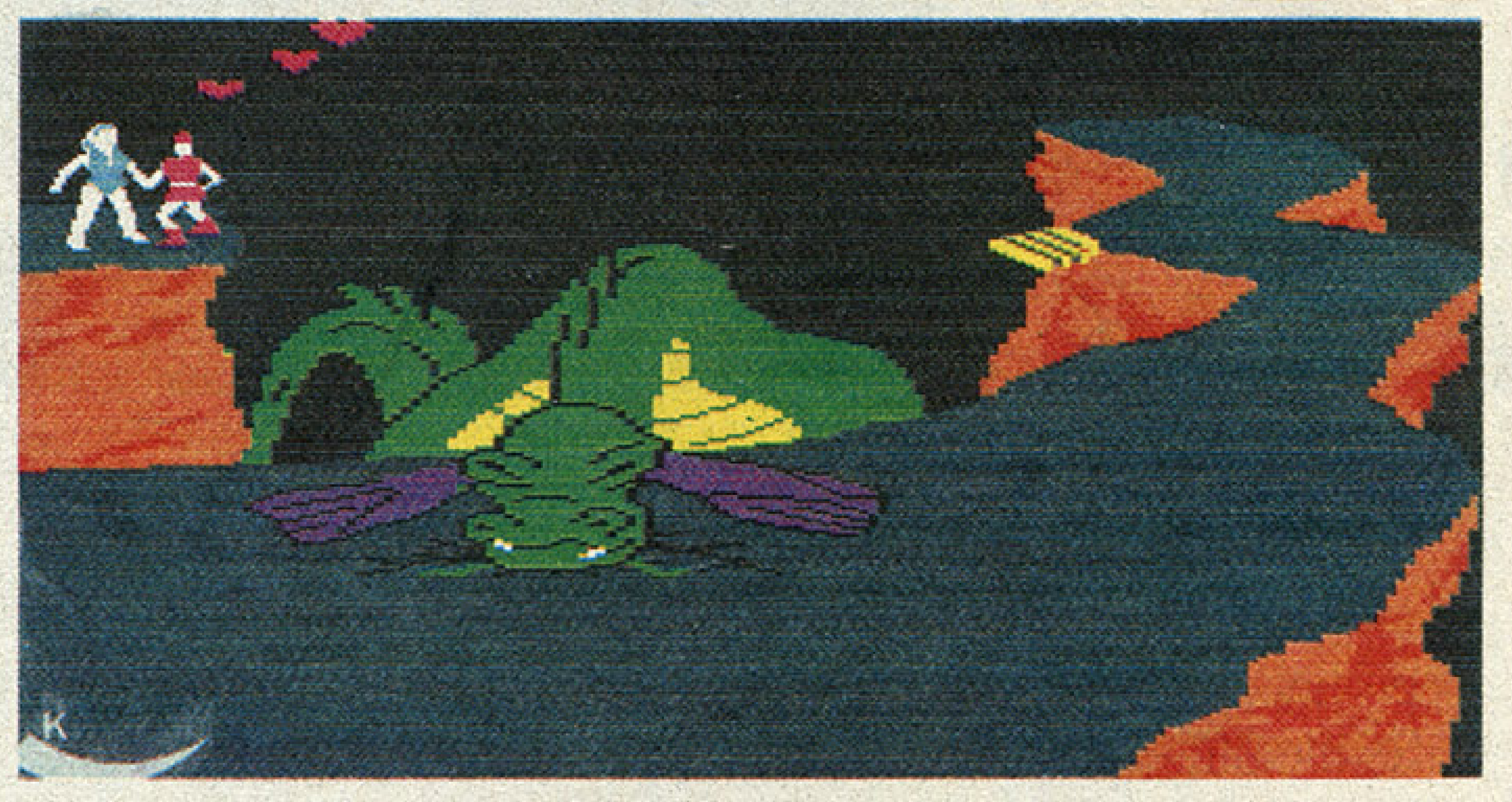
Oben links befindet sich Daphne eingeschlossen in einer Kristallkugel. »B« sind Gesteinsbrocken, die die Feuerbälle des Drachen aufhalten. Unter einem von ihnen befindet sich ein Goldschatz, der sichtbar wird, wenn drei Feuerbälle den Stein getroffen haben. Um das Schwert »D« zu erreichen, muß man Dirk an Position »C« steuern und warten, bis der Drache einen neuen Feuerball wirft. Dem Feuerball sofort ausweichen. Nun entzündet sich das Hindernis und Dirk kann, nachdem die Flammen erloschen sind, das Schwert erreichen.

K. Happy End

Nun sind alle Gefahren gemeistert und Dirk schließt seine Daphne in die Arme. Als ruhmreicher Spieler hat man die Ehre, die High-Score-Liste zu ergänzen.







Teufel, Dragon's Lair und Happy End

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden weiterhin keine Briefmarken angenommen


Vector Grafik der Spitzenklasse
MIT DEUTSCHER BEDIENUNGSANLEITUNG
DER ELITE NACHFOLGER
FIREBIRD
CHOLO
Während des 3. Weltkrieges flüchteten alle Einwohner von CHOLO in die Bunker und überließen die Verteidigung der Stadt den Droids.
Die Bunker wurden versiegelt, so daß niemand mehr heraus konnte. Und da die Droids das Siegel nicht bemerkt haben, saßen die Menschen für Jahre in der Falle.
Es gibt nur einen einzigen Weg, einen Droid zu veranlassen, das Siegel zu entfernen: und den zu finden – das kann dauern.
● Superbe Vektorgrafik
● Landkarte/Radar
● Nachrichtenbildschirm
● Defektenanzeige
● Kompass
● Radioaktivitätsmessung
*unverbindliche Preisempfehlung
Erhältlich als Cassette (DM 44,95*) und Diskette (DM 59,95*) für C-64. Schneider CPC Version in Kürze.
Wer wissen will, was wir außer CHOLO noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.
Name
Straße
PLZ
Ort
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.
ariolasoft
Von Experten für Experten.
Happy 5/87


COMMODORE
SCHNEIDER
auch auf Kassette!
ATARI · ST
SPECTRUM
TAITO COIN-OP
TAITO COIN-OP
ARKANOID
Licensed from © Taito Corp., 1986, Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore, Atari by Imagine Software.
Imagine Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT KAUFHOF
sowie in allen gutsortierten Computershops
und im guten Versandhandel
imagine
...the name of the game
GOLDEN
COIN-OP
Hot Shot
Rushware Microhandelsges. mbH,
4044 Kaarst 2 Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.